つくろう第3弾緊急決定
こんどは「競走馬育成SLG」だ!!

平成12年2月1日発行（毎月1回1日発行）第12巻第2号（通巻162号）平成3年5月16日第3種郵便物認可

月刊 ドリームキャストファン
590YEN
2000 February
2月 最終号

ドリームキャストFAN



編集部オススメ
シェンムー 一章 横須賀
ドブ板の隅々まで探索!!

総力取材
ゲームの評価は公平か!?
レビューについて考える!!

■ギリギリ攻略
ワンランク上の戦術公開
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

最強部隊の作り方、教えます
サンライズ英雄譚

■セガ期待の新作群
エターナルアルカディア
Sega GT
プロ野球チームであそぼう!!

特報!!
バイオハザード
—コード：ベロニカ—

Dの食卓2
魔剣X
ゾンビリベンジ
REVIVE…～蘇生～
Jリーグプロサッカークラブをつくろう!

サイタ サイタ
SAKURA PROJECT 2000
サクラ ガ サイタ。

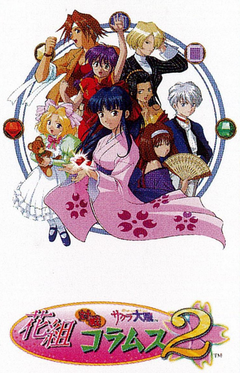


また、花コラしよ。

イラスト：山口恭史

帝國歌劇団主催
サクラ大戦特別感謝祭

ドリームキャストを劇場に、新たなる「サクラワールド」の舞台がひらきます。



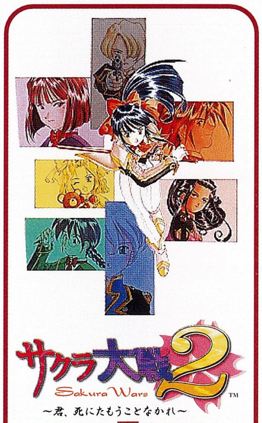
2000年1月6日発売予定
ドラマチックパズル
価格◆5,800円（税別）
イラスト：山口恭史



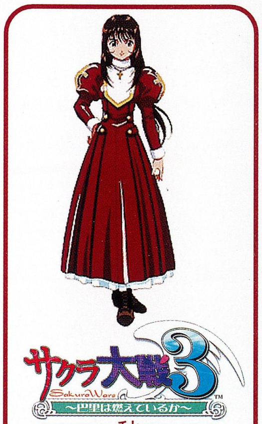
2000年2月24日発売予定
デジタルファンディスク
価格◆5,800円（税別）
イラスト：藤田幸久



2000年春発売予定
ドラマチックアドベンチャー
価格◆未定
イラスト：藤島康介



2000年夏発売予定
ドラマチックアドベンチャー
価格◆未定
イラスト：藤島康介



2000年秋発売予定
ドラマチックアドベンチャー
価格◆未定
イラスト：藤島康介

SEGA™ 株式会社セガ・エンタープライゼス
144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 Dreamcastサポートセンター 0120-258-254 受付時間／月〜金10:00〜17:00（祝祭日を除く）

Dreamcast DIRECT
ドリームキャストでゲームが買える！
http://www.d.direct.ne.jp
「花組対戦コラムス2」12/6〜12/30迄予約受付中!

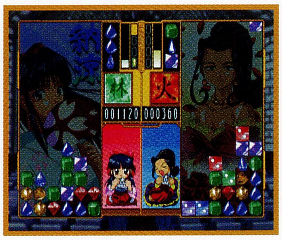
サクラ大戦プロジェクト始動！

第1弾 花組対戦コラムス2

サクラ大戦 花組対戦コラムス2™

サクラ大戦キャラクター達が競い合う 対戦型落ち物パズル







©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1990,2000
CHARACTER DESIGN ©RED 1996,1998

「花組カードホルダー」発売！全種類の花組カードを収めることができるホルダーです。大切なカードをしまっておこう！発売時期2000年1月予定価格未定お求めはインターネットショッピングサービス「Dreamcast DIRECT」(URL:// www.d-direct.ne.jp)太正浪漫堂までどうぞ。

ドラマチックパズル 1月6日発売予定
5,800円(税別) 300point

感謝をこめて2つのサクラ咲かせます

左記の各タイトルをお買い上げの方に

花組カード進呈
大帝国劇場謹製

1タイトルにつき1セット、感謝祭オリジナルコレクションカードを、
大帝國劇場謹製・花組カード
もれなくプレゼント

5タイトルすべてを購入すると全キャラクターのカードが揃います。花組カード(コレクションカード)は商品パッケージに同梱しております。

「サクラ大戦3」をお買い上げの方に

華飾り額進呈
大帝国劇場謹製

花組カード
(コレクションカード)
が飾れる
オリジナルフレームを
大帝國劇場謹製・華飾り額
1万名に抽選で
プレゼント

「サクラ大戦3」の商品に同梱のハガキにて応募、抽選にて1万名様にプレゼントします。

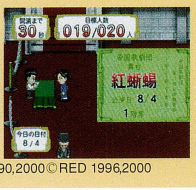
サクラ大戦 大神一郎奮闘記
サクラ大戦歌謡ショウ「紅蜥蜴」より

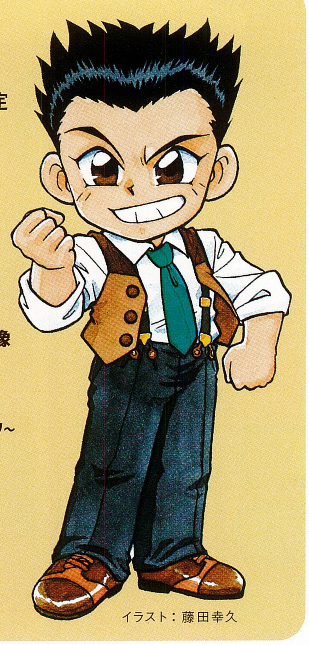
2000年2月24日発売予定
デジタルファンディスク
5,800円(税抜)
300point

'99年夏に公演された、サクラ大戦歌謡ショウ「紅蜥蜴」がゲームになった！ミニゲーム、マル秘映像をふんだんに収録。帝國歌劇団の一員となって「紅蜥蜴」の公演を成功させるために奮闘する「大神一郎」の活躍を、ミニゲームと公演映像で楽しもう。マルチストリーム再生で、プレイヤーは花組の映像監督気分が味わえる。

大神一郎 奮闘記 ～サクラ大戦歌謡ショウ「紅蜥蜴」より～



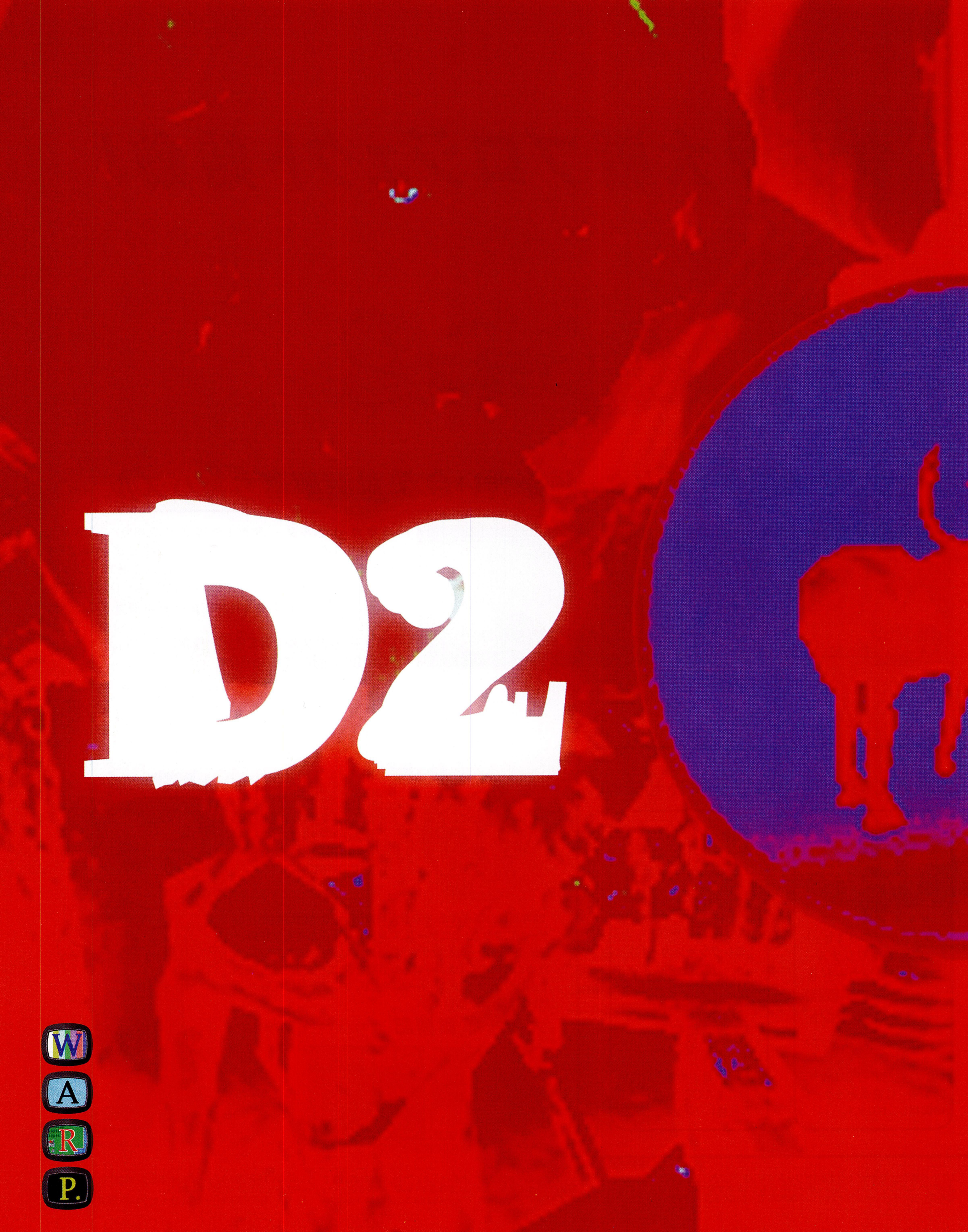




©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1990,2000 ©RED 1996,2000

イラスト：藤田幸久

ソフトを買うと、たまってトクする！ドリームポイントバンク　Dreamcastのソフトをご購入するたびにポイントが加算され、ポイントによってうれしい特典がGETできるドリーム ポイントバンク！とにかく急いで申し込もう！(年会費無料)ドリームキャスト本体に同梱の応募ハガキをご郵送いただくか、事務局までお問い合わせください。
◎お問い合わせ：ドリーム ポイント バンク事務局 TEL3984-8088 (10:00～18:00土日、祝祭日を除く) インターネット http://www.sega.co.jp/dreamcast/


D2
W
A
R
P.



シカ
500点



THE GOLF GAME
ゴルフしようよ
Dreamcast
Dreamcast 初!!
ゴルフゲームついに登場!!
インターネットで
イベントや情報交換、楽しさ倍増!!
ENTER
ランキング
トーナメントで
トップを目指せ!!
隠しキャラクターや隠しコースなどの「オプショナルデータの供給」や月毎に開催される「ランキングトーナメント」、ユーザー同士の情報交換・交流を目的とした「BBS(掲示板)」などなど、内容満載のホームページでさらに楽しめます。
ミニゲーム「G-BALL」で、
さらに皆で遊ぼう!! 楽しもう!!
「ゲートボール」を基本としたミニゲーム、「G-BALL」がついています。ゴルフとは、ひと味ちがった「G-BALL」はサイバー空間でプレイするゲームです。色々なアレンジルールも用意されていて、白熱のゲームを1人から4人で楽しめます。
秒間60フレームの
アニメーションがスゴイ!!
Africa Course Hole No.12
Japan Course Hole No.2
BIRDIE
かわいらしい
キャラクターが
リアルに、スムーズに
ゴルフをプレイ。
丸みのある愛らしいポリゴンキャラクターが、違和感のない滑らかなスイングで、ゴルフをプレイします。
リアルな表現を可能にする「秒間60フレームのアニメーション」は、プレイヤーに臨場感を与え、ゲームの中へスムーズに溶け込ませてくれます。
※画面はすべて開発中のものです。
驚きの
価格で
新登場!!
好評発売中
¥3,980(税別予価)
BOTTOM UP
株式会社 ボトムアップ
〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F
TEL.03-3382-3611 FAX.03-3382-3610
"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

ドリームキャスト FAN

CONTENTS



2000 February 2月号

●COVER MOTIF：Dの食卓2
●COVER ART：WARP
©WARP
●COVER DESIGN／DTP：鈴木俊明

※ゲームインデックス（索引）、本誌スペック表の見方はP128に掲載してあります。

巻頭特報

明らかになりゆく その全貌

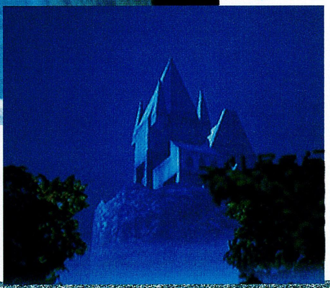
新たな舞台 洋館に蠢く犠牲者 それを司る支配者

舞台である絶海の孤島には、クレアの囚われた刑務所、そしてここで紹介する謎めいた洋館の存在が判明している。

静寂感の漂うその外観とは裏腹に、その内部も例外なくウィルスの支配が及んでいることは確か。そして、そのウィルスをも統べるアンブレラの司令官がそこに住まう。ゾンビのみならず、クレアは確固たる悪意を持つ者とも対峙しなければならないのだ。







⬅➡恐らくは刑務所を脱出したあとにたどり着くであろう場所。美しく差し込む陽の光。しかしそれは、希望を予感させるものでは決してない

収容所を抜け、進む

人物ファイル01 彼女こそ"Veronica"?

左のイラストに確認できる謎の女性。未だ秘密に包まれたままの存在「ベロニカ」が、彼女と全くの無関係であるとは考えにくい。実際「ベロニカ」という語は女性名詞。ただし「コード」の意味するものは推し量りようもないが。

BIOHAZARD® CODE:Veronica

バイオハザード　コード　:ベロニカ

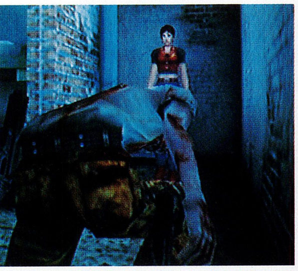
重要人物3名、そしてあのタイラントの存在など、物語の根幹に関わる各種要素の言及とともに、フリーク要注目の銃火器やシステムなどの最新情報を詳細解説。また本作の発売に合わせて展開されるキャンペーンについても、P11に概要を明記した。

DC	2000年2月3日発売予定 6800円(税別)
発売元	カプコン
開発元	カプコン
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	2枚
複数プレイ	1人用
データセーブ	ブロック数未定・プレイデータ
対応周辺機器等	未定
現在の開発状況	80%(12月13日現在)



⬅⬇ゾンビひとつ取っても実に様々な外見を有する『ベロニカ』。軍人然とした者、そしてホワイトカラーの者が混在する妙な違和感が、プレイヤーの恐怖心をあおる

かつては兵士か、管理者か？



⬆軍人ゾンビ（刑務所内にて）。腰の銃を使う知能が残っていたら…！



仇敵？ クリスを知るこの男は…？

洋館という古色蒼然とした舞台、懐かしいクリスの登場、ハンターの襲来など、『ベロニカ』にはシリーズ第1作を彷彿とさせる雰囲気が色濃く漂っている。さらに予想外の人物が物語に関与することが判明し、そのイメージは一層強固なものとなった。彼はクリスを知っており、クリス側も彼と面識があるらしき謎の人物。

しかしこの男が、かつての作品に登場していた者と同一人物かどうかは今のところ明らかではない。



⬅モニターごしにクリスへ呼びかけるその男



⬅明らかな殺意が感じられるその言葉じり。クリスの身に危険が迫りつつある

人物ファイル03(参考) Aibert Wesker(アルバート ウェスカー)

一応ここでは、彼の正体ではないかと予想される男、アルバート・ウェスカーについて言及しておく。シリーズ第1作で、クリスやジルの属するS.T.A.R.S.アルファチームの隊長を務めていた人物。実は、アンブレラ社の極秘研究隠蔽のために派遣された工作員だった。しかし自らがクリスたちに差し向けた生体兵器「タイラント」を制御しきれず、逆にその手にかかり非業の最期を遂げたはずだったが…。

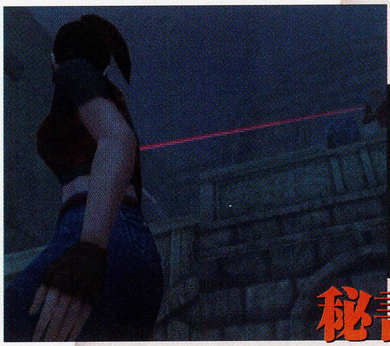
人物ファイル02 Alfred Ashford(アルフレッド アシュフォード)

由緒正しき名門、アシュフォード家出身のアンブレラ将校。貴族的で端整な風貌を持ち、洋館のたたずまいは彼の趣味を反映したものであることが見て取れる。しかしその性格は残酷極まりないとのもっぱらの噂。クレアに対しても、まるで獲物を追い詰める狩人のように愛用のライフルを向けてくる。

洋館の主人



➡⬇クレアを人とも思わないその態度。反面そこには、他人に対する一種のおびえも感じられるようだが

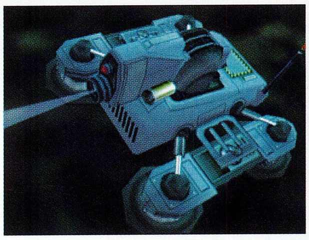


⬇己の高貴さゆえに他人を信用しないのか、それとも信用できない性格なのか…

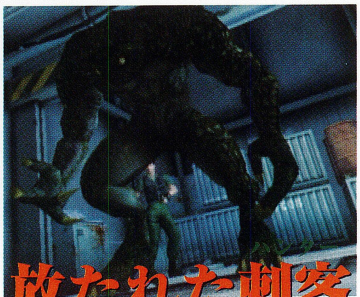
私がアルフレッド閣下にお仕えするようになり、今年で4年目になる。

だが、例え側近であろうと閣下が気を許される事はない。
今もなお、閣下の私邸に出入りする事は固く禁じられている。

秘書の手記より



⬆➡小型のシーカーユニットが動作を開始。そしてクリスの目前に出現したのは、あのハンターだった



放たれた刺客



⬆S.T.A.R.S.の制服を着こんだクリスの背後へ、その男が忍びよっていく



⬅アンブレラの技術なら、いかなる重傷も治癒できようが…。その代償として、もはや彼は人ならざる者なのでは？

その正体は…

B.O.W. アンブレラにより生み落とされた者たち

ヒトを越える兵士を創造すべく、アンブレラ社が極秘裏に研究を続けるB.O.W.（BIO ORGANIC WEAPON=有機生命体兵器）。しかしその開発には思わぬ副産物が発生することがままある。以下の巨大生物の類は、B.O.W.の生成を促すウィルスが外界に漏洩して発生した生物災害の一形態といえよう。またシリーズを経るごとに完成の色を高める、成功体タイラントの登場も確認されている。今回はどのような恐怖をクレアたちにもたらすのであろうか。



⇧これまでの作品とは外見を大きく異にする巨大グモ。島に生息する種がウィルスを摂取した結果か





⇩毒々しい燐粉を撒き散らし飛行。捕らえられた人間は哀れ繭の養分となっていく

⇦美しいチョウも、この大きさでは生理的嫌悪感を感じずにはいられない

T-ウィルス さらに進化した





⇦⇧シリーズ第1作で登場したT-002から数世代を経て、生物体としてのバランスが格段に向上したタイラント。腕の付け根の筋肉の様子には、『2』に登場した“G”のフィードバックも見受けられるようだ

⇩炎を物ともせず前進。異常に変態した腕部は、戦闘能力向上に寄与しているのか



2つのシステム改良点

これまでは、アイテム所持数が一杯になると目の前の体力回復アイテムを入手できなかったが、今作では「その場で使う」ことが可能に。また、志半ばにして倒れたときも何らかの条件下なら「その場でリトライ」できるようになった。よりユーザーフレンドリーなシステム変更といえよう。

ウェポン 生き延びるために必要不可欠な品々

ハード性能に比例した表現力の向上のためか、これまでよりも明らかに数多くの銃火器が登場。それにとどまらず、今回もおなじみのガンパーツによるパワーアップは可能だ。既報の二丁拳銃が絡めば、さらに多くのバリエーションが生まれることだろう。さらには用途に応じた各種弾薬の存在や、ボウガンの矢にすらパワーアップの要素があることも判明している。

AK47アサルトライフル



旧ソビエトにて生産された突撃銃。7.62mmの弾を使用する。輸出兵器市場で相当数が取引されたことを考えると、この島にストックが存在するのもうなずける。使用場所を選ばないトラブルフリーな特性ゆえに、世界各地の紛争その他で愛用された名銃だ。

スパス12-S・3S

イタリアがテロ対策として作り上げた特殊ショットガン。セミオートマチックと手動式ポンプアクションを使い分けることが可能で、連射性と使用弾に汎用性のある2大メリットを有する。そのため自国のみならず、ヨーロッパ各国の特殊部隊で運用された実績を誇る。

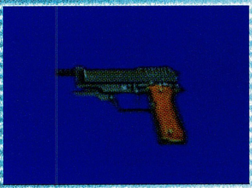


ゴールドルガー

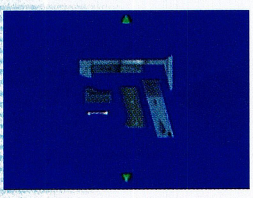


かつてのドイツ軍制式拳銃だが、その色と装飾から鑑みて通常の銃とは異なる使い道があるのかも。二丁拳銃としての使用が可能。

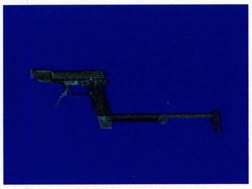
手持ちの銃をパーツで強化（M93Rの例）



＋



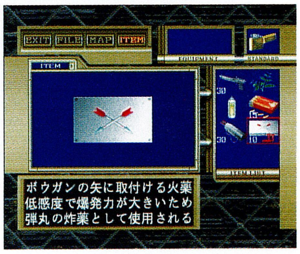
➡



⇦ストックを装着することで、トリガー引きっ放しで最大3連発が可能なバースト性能が追加される

ボウガン＋火薬

⇨矢じりの先にこれを装着し、ボウガンの破壊力を向上



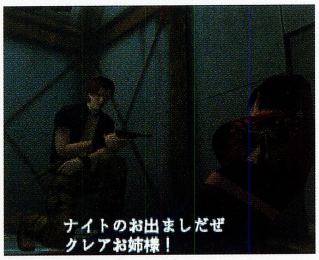


仲間 行動を共にする年若き服役者

クレアの前に現れるのは敵対者ばかりではない。兄クリスに加えて、スティーブ・バーンサイドという少年が心強い味方として活躍してくれる。

もともと彼はクレア同様、島内の刑務所に拘束されていた身。刑務所が謎の組織により襲撃された混乱を見計らって脱走、彼女と出会うこととなる。若さゆえ無鉄砲な点は否めないが、本来は純粋で心優しい少年、という設定だ。

↓少々キザな点が鼻につくが、少年らしいイキがりとも取れる。クレアのよき弟分といったところか



Steve Burnside スティーブ バーンサイド

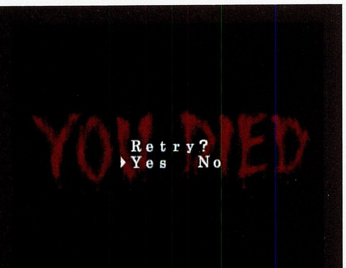




↑→兄を信じるクレアに対しての発言。身内のものに対し激しい嫌悪感を持つ。このことと、とある敵と対峙した際の葛藤とのあいだには何らかの関連があるのかも



↑これだけでもムダにアイテムボックスへ足を運ぶ回数が減るだろう



↑以前は即ゲームオーバーだったが…。どこからリスタートするのか?

M79+各種弾薬

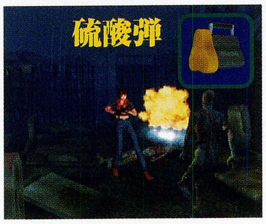
40mmの多彩な弾を射出できる汎用性の高い武器。ゲーム中ではオーソドックスなグレネード弾に加え、火炎弾、硫酸弾、そして今回初登場となる対B.O.W.ガス弾の4種を使用可能。局面に応じての使い分けが重要だ。

↓着弾すると、その周囲一帯に敵の苦手なガスを散布する新型弾頭だ





←ナパームジェルで粘度の高い炎を作り出す



←生物を溶かすほどの強酸をぶちまける

もとよりショットガン並みの攻撃・拡散力を誇るボウガン。こいつに専用火薬をセットすれば、射撃物に当たったショックで爆発が広がるようになる。わざと壁面に当てて周囲の敵を倒す、といった使い方も可能かもしれない。



←爆発のダメージが追い討ちをかけるのだ

発売記念キャンペーン2連発!

本作の発売に際し、カプコンとセガの2社がスペシャルアイテムを用意してのキャンペーンを展開する。このスペシャルアイテム、いずれも『バイオ』フリークには見逃せないものとなっているぞ。

ソフト予約で『IDカード』プレゼント

カプコンでは“HURRY UP!! CODE:Veronica”と題し、'99年12月22日（水）～2000年1月20日（木）のあいだに本作を予約した人全員に、ステンレス製のクレアと同じシリアルナンバーが入った「ベロニカIDカード」をプレゼント。さらに、ここで入手できる商品はパッケージデザインの異なる初回限定版。加えて本編中のタイトルバックまで異なるというものだ。

『ベロニカ』仕様の完全限定版DC発売

続いてセガは、限定プレミア版のDC発売を決定。これにはクレアバージョン、S.T.A.R.S.バージョンの2種が存在し、それぞれに特別仕様のDC本体、コントローラ、ビジュアルメモリ、そして上に紹介した初回限定版『Veronica』が同梱される。ただしどちらのバージョンが入っているかは箱を開けてのお楽しみ。また両バージョン合わせて2000台という個数の関係上、販売は抽選方式となる。詳しくは以下の販売概要を参照してほしい。

→イメージカラー、チェリーレッドのスケルトンボディ。1800台限定となる



クレアバージョン

S.T.A.R.S.バージョン



←こちらはロゴ入り。しかも全台数中わずか200台の激レアぶりとなっている

DreamCast CODE:Veronica LIMITEDBOX 販売概要

販売実施店舗：全国ドリームキャストパートナーショップ（一部を除く）、ドリームキャスト ダイレクト
販売方法：購入申込の上、抽選販売
店頭受付期間：2000年1月1日～1月5日（購入抽選券配布）
ドリームキャスト ダイレクト受付期間：2000年1月2日・0:00～1月5日・24:00
当選発表：2000年1月17日・店頭ポスター、セガHP、カプコンHPにて（各アドレスは本ページ欄外参照）、1月18日以降当選者にダイレクトメールで通知
商品引き渡し日：2000年2月3日

セガHP：http://www.sega.co.jp、カプコンHP：http://www.capcom.co.jp、ドリームキャスト ダイレクト：http://www.d-direct.ne.jp。また、『ベロニカ』仕様DCについての詳しい問い合わせ先は以下まで。株式会社セガ・エンタープライゼス ドリームキャストサポートセンター フリーダイヤル：0120-258-254

発売直前！

冬のイチオシCollection

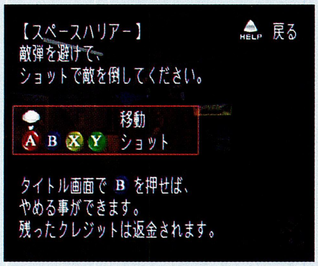
必要な情報をギュギュッと厳選！ネタバレなしの8P濃密特集

横須賀の街を探索する前に覚えておきたい基本知識

プレイヤーは、芭月涼となって、父親の仇である藍帝の情報を手に入れるため、横須賀の街を探索していくのがメインの行動となる。ここでは、ゲームを進めるうえでの基本知識を確認しておこう。

操作方法は、スタートボタンで確認できる

プレイヤーは、ストーリーが進行するにしたがって、いろいろな操作を要求されることになる。しかし、いちいち取扱説明書を取り出さなくても、スタートボタンを押せば、状況に応じた操作方法が表示されるようになっているのだ。もし、操作に戸惑うことがあったら、スタートボタンで確認してみるといいだろう。

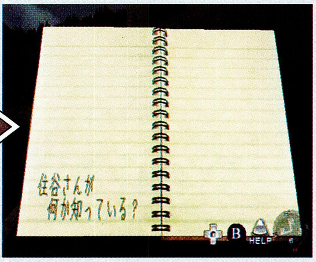


⇧ゲームセンターにあるゲームの操作も、スタートボタンで確認できる

ストーリーの重要ポイントはメモ帳に！

いろいろな情報を集めていくと、以前のストーリーを忘れて、何をしていいのか途方にくれることがあるかもしれない。しかし、重要な情報を手に入れると、アイテムのメモ帳に自動的に記録されるので、実際にメモを取りながらプレイする必要はない。やるべきことがわからなくなったら、メモ帳を開いて内容を確認しよう。





⇧画面にメモ帳のマークが表示されたら、新たな内容が記録されたということ



ついに発売を迎える『シェンムー　一章　横須賀』。今号では、横須賀の街を探索するうえで必要な情報をいろいろと紹介していく。さらに作品世界への理解が深まる開発スタッフインタビューも必見だ！

シェンムー 一章 横須賀

DC	12月29日発売予定 6800円（税別）
発売元	セガ
開発元	セガ
ジャンル	FREE(Full Reactive Eyes Entertainment)
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	4枚(初回限定版のみ音楽CD1枚同梱)
複数プレイ	1人用
データセーブ	80・プレイデータ
対応周辺機器等	VGAボックス
現在の開発状況	100%



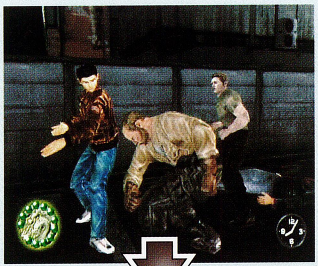
フリーバトルを戦うための基本的な戦術を徹底指南!

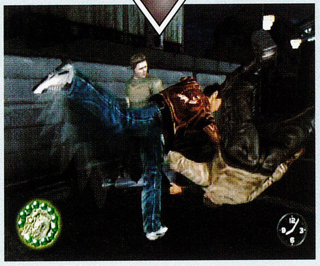
ゲームを進めていくと、敵対してくる相手としばしばフリーバトルで戦うことになる。フリーバトルは難易度が低くなっているとはいえ、自分でコマンドを入力して技を出さなければならない。そこで、格闘ゲームをプレイしたことがない人から、華麗に技を出して勝ちたい人まで、覚えておきたい知識についてまとめてみた。

ローリスクでかっこよく勝つ! Ⓨボタンを起点にした戦い方

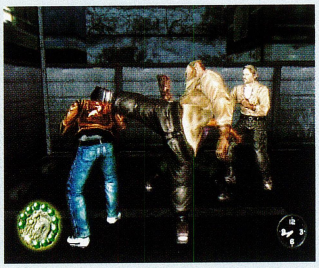
フリーバトルは、適当にボタンを押しているだけでも勝てるようなバランスになっている。しかし、Ⓨボタンを使えるようになると、格段におもしろくなる。正面にいる相手が攻撃してきたときに、Ⓨボタンを押すと、相手の攻撃を「さばき」か、「かわし」で回避することが可能だ。相手は無防備な状態になるので、打撃技か投げ技を一方的に叩き込めるわけだ。もちろん相手に打撃技をさばかれたり、投げ技を投げ抜けされたりする可能性もある。ただ、有利な状態で攻めていける戦術であることに変わりはないのだ。

⬇正面にいる相手に対しては、Ⓨボタンで相手の打撃をさばく





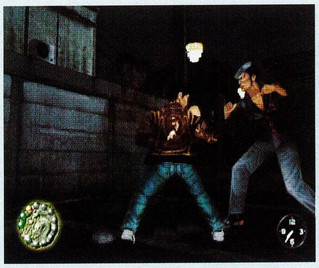
⬆さばくことができたら、相手との距離が近ければ投げ技をきめよう



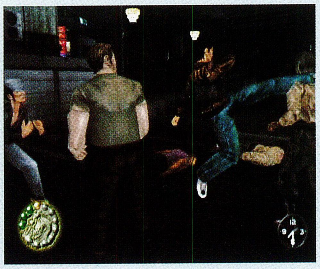
⬆正面にいる相手以外からの攻撃は、Ⓨボタンでの防御ができない

オススメの打撃技「裡門頂肘」「疾風」

フリーバトルで使える技にはいろいろあるが、打撃技では裡門頂肘(⇨⇨Ⓧ)と疾風(走り中Ⓐ)がおすすめだ。裡門頂肘は、発生するまでの時間が短いうえに攻撃力も高いので、メインの打撃技として使うといい。疾風は複数の相手に囲まれた場合に威力を発揮。



⬆八極拳の技「裡門頂肘」。ドーンというSEも高い威力を感じさせる



⬆「疾風」は、Rトリガーに登録しておくと走らずに出せるので便利だ

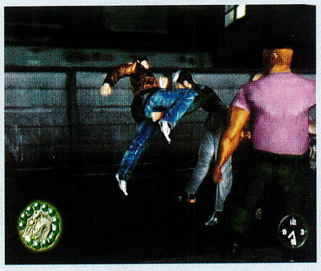
●初期修得技表

種別	技名	コマンド1	コマンド2
手技	虎菱(とらびし)	拳	Ⓧ
	小車打ち(こぐるまうち)	前拳	⇨Ⓧ
	捻り菱(ねじりびし)	後拳	⇦Ⓧ
	裡門頂肘(りもんちょうちゅう)	前前拳	⇨⇨Ⓧ
	昇り菱(のぼりびし)	後後拳	⇦⇦Ⓧ
	袖突き(そでづき)	前後拳	⇨⇦Ⓧ
	村雨突き(むらさめづき)	後前拳	⇦⇨Ⓧ
	薙風(なぎかぜ)	走拳	(走り中)Ⓧ
足技	三日月蹴り(みかづきげり)	脚	Ⓐ
	踏み蹴り(ふみげり)	前脚	⇨Ⓐ
	払い薙(はらいなぎ)	後脚	⇦Ⓐ
	瀧昇り(たきのぼり)	前前脚	⇨⇨Ⓐ
	袈裟斬り(けさぎり)	後後脚	⇦⇦Ⓐ
	雷蹴り(いかずちげり)	前後脚	⇨⇦Ⓐ
	出足止め(であしどめ)	後前脚	⇦⇨Ⓐ
	疾風(はやて)	走脚	(走り中)Ⓐ
強力技	大車(おおぐるま)	拳合脚	Ⓧ+Ⓐ
	双手波(もろてなみ)	前拳合脚	⇨Ⓧ+Ⓐ
	裏柳(うらやなぎ)	後拳合脚	⇦Ⓧ+Ⓐ
	崩山槍(ほうざんそう)	前前拳合脚	⇨⇨Ⓧ+Ⓐ
	太刀霞(たちがすみ)	後後拳合脚	⇦⇦Ⓧ+Ⓐ
	虎乱(こらん)	前後拳合脚	⇨⇦Ⓧ+Ⓐ
	新月(しんげつ)	後前拳合脚	⇦⇨Ⓧ+Ⓐ
	風車(ふうしゃ)	走拳合脚	(走り中)Ⓧ+Ⓑ
投げ技	背負い投げ(せおいなげ)	投	Ⓑ
	払い腰(はらいごし)	前投	⇨Ⓑ
	巴投げ(ともえなげ)	後投	⇦Ⓑ
	霞刈り(かすみがり)	前前投	⇨⇨Ⓑ
	羅刹落し(らせつおとし)	後後投	⇦⇦Ⓑ
	巻き固め(まきがため)	前後投	⇨⇦Ⓑ
	天狗勝(てんぐしょう)	後前投	⇦⇨Ⓑ
	裏芭月(うらはづき)	側投	(側面から)Ⓑ
	裏落し(うらおとし)	背投	(背後から)Ⓑ

※コマンドは涼が右を向いているときのものです。

全技巻物だけではわからないコンボ技

虎菱Ⓧと三日月蹴りⒶは、連続して出したり、組み合わせて使用したりすることで、コンビネーション技になる。右下のカコミで代表的なコンボを紹介しているが、いずれも使える連係ばかりだ。複数の相手に囲まれた場合は、特にⒶⓍⒶが有効になる。



⬆ⓍⓍ⇨ⓍⒶの最後は、ヒザによる攻撃になる。きまるとかっこいい

代表的なコンボ一覧

- ⓍⓍⒶ
- ⓍⓍⓍⒶ
- ⓍⓍ ⇨ Ⓧ
- ⓍⓍ ⇨ ⓍⓍ
- ⓍⓍ ⇨ ⓍⒶ
- ⓍⓍⓍⓍⓍⓍⓍⓍ(※2)
- ⒶⓍⓍⓍⓍⓍⓍ(※3)
- ⒶⒶ
- ⒶⒶⒶ
- ⒶⓍⒶ

※2 ⓍⓍ～ⓍⓍⓍⓍⓍⓍⓍⓍまでⓍを押した数に応じて技がつながる。
※3 ⒶⓍ～ⒶⓍⓍⓍⓍⓍⓍまでⓍを押した数に応じて技がつながる。

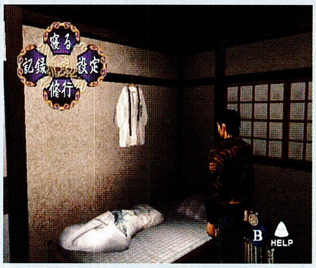


横須賀を遊び尽くすための役立ちエリア別ガイドマップ

芭月家からドブ板まで、横須賀の街についての情報を紹介していく。基本的には、ネタバレに直結してしまうイベントについては一切触れずに、ゲームを楽しむうえで知っておくと役に立つ補足的な内容をメインに取り上げている。街のマップも併せて掲載しているので、探索の際にはぜひ活用していただきたい。

涼の生まれた家 芭月家 屋内の探索からゲームスタート!

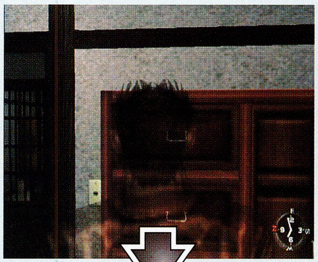
芭月家では、涼の部屋で「記録」を選ぶとセーブができる。オートセーブはないので、1日に1度はセーブしておくといい。午後8:00を過ぎると、さらに「修行」と「寝る」が選べるようになる。「修行」は、重点的に鍛える技を変更したいときに選択しよう。「寝る」を選ぶと、翌日の朝まで時間を進めることができる。

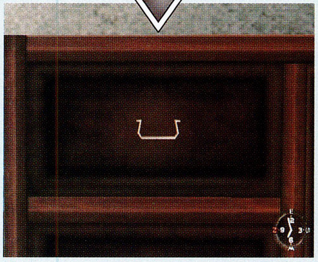


⇧ベッドの前でⒶボタンを押せば、メニューを呼び出すことができる

ロックオンを使って部屋を調べ尽くそう

涼の部屋を出たら、芭月家の屋内を隅々まで探索していこう。調べられる場所は、Rトリガー＋アナログ方向キーで視点を操作したときにロックオンする。視点がロックオンしたら、Ⓐボタンを押して調べてみよう。もしアイテムであれば、さらにⒶボタンを押すことで入手が可能だ。





⇧Rトリガー＋アナログ方向キーでロックオンする場所へ視点を移動

探索で得られるのは…

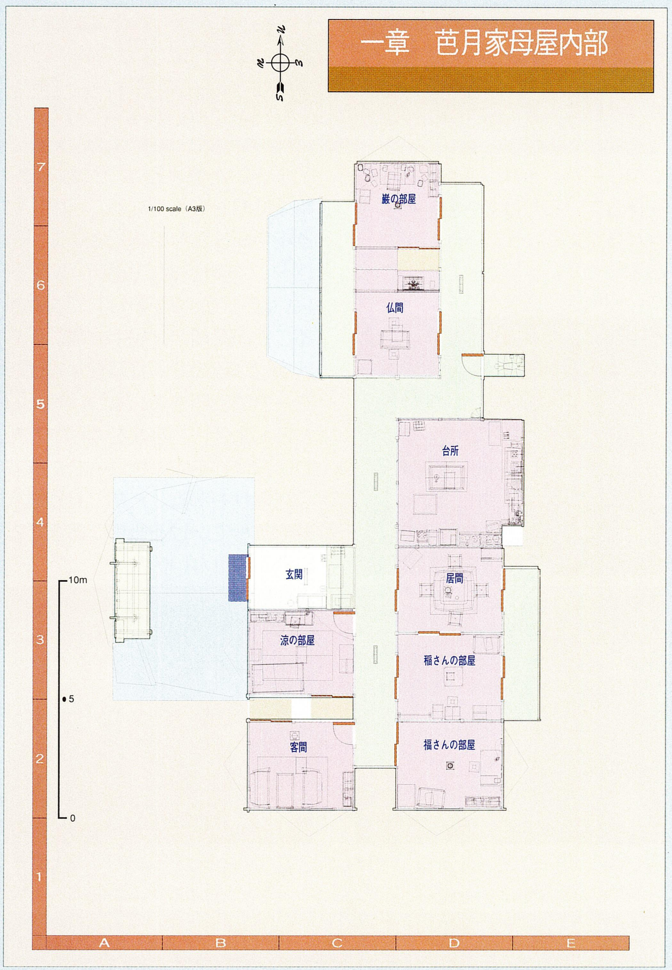
芭月家を調べていけば、いくつかのアイテムを発見できるはずだ。さらに場所によっては、巌との思い出が綴られる回想シーンが見られるので探してみるといい。



⇧電話にも視点がロックオンする。Ⓐボタンを押せば使用できる



⇧巌との貴重な思い出。失って初めて故人の存在の大きさがわかる



道場ではフリーバトルの練習ができる

芭月家母屋以外の場所では、道場に入ることができる。道場では、修得している技のコマンドを練習することが可能だ。しかもストーリーが進展していくと、芭月巌の内弟子である福原正幸と組み手ができるようになるので、フリーバトルに備えて練習に励むには最適の場所といえる。



⇨P13に掲載したコマンドを実際に入力して、技の感触を確かめてみよう

自然に囲まれた高台 山の瀬 メインスポットは山の瀬稲荷大明神

芭月武館を出て最初に訪れることになるエリアが山の瀬だ。山の瀬で最も重要なスポットは、何といっても山の瀬稲荷大明神。いろいろとイベントが用意されているので、何度も足を運んでみよう。また、坂道には階段が隣接されていて、ちゃんと下りていくことができる。坂道を下っていけば、桜ヶ丘へと出ることになる。



⬆坂道からつながっている階段。下りていくと、民家の庭がある

閑静な住宅街 桜ヶ丘 主婦たちから情報を集めていく

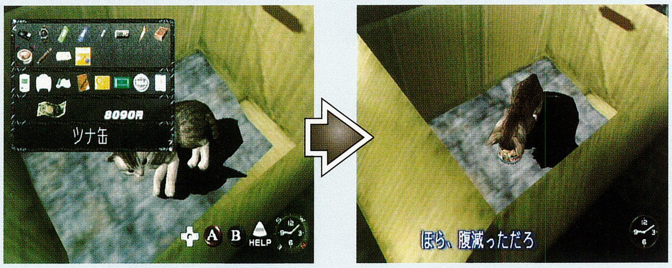
桜ヶ丘に来ると、住宅地だけに何人かの住人と出会うことができる。藍帝のことについて、いろいろと聞いてみよう。また、桜ヶ丘公園や阿部商店など、住人が集まるスポットもあるので、なるべく一度は行っておきたい。ちなみに桜ヶ丘からドブ板へ行くための道は2つ存在しているので、用途に応じて通る道を決めよう。



⬆ドブ板へと続く舗装されていない道。「すずめ公園」の近くに出られる

めぐみちゃんのネコにエサを与えるには

山の瀬稲荷には、めぐみちゃんが隠れて育てているネコがいる。ネコにはエサを与えられるので、エサを手に入れたら食べさせてあげよう。ネコの前に立つか、ネコにロックオンした状態で、Ⓨボタンでアイテム画面を呼び出し、アイテムを使えばOKだ。

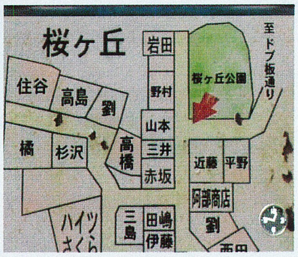


⬆Ⓨボタンでアイテム画面を呼び出し、エサになるアイテムを選択する。ためしにツナ缶を与えてみたところ、喜んで食べてくれたみたいだ

人物を探すためには案内板が便利

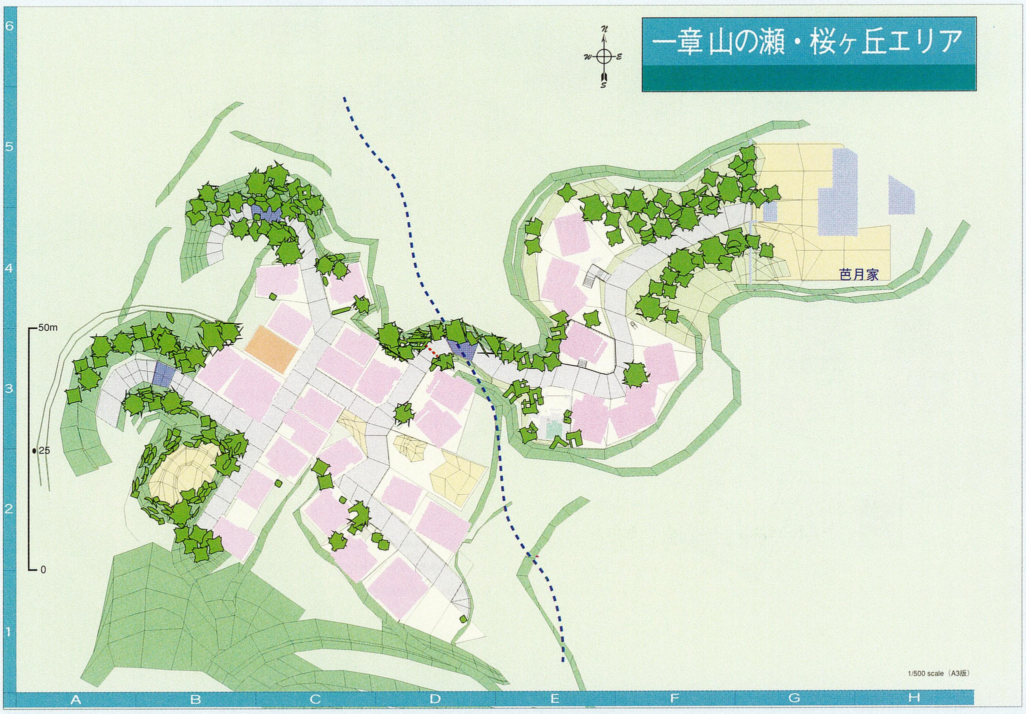
もし、桜ヶ丘で人物や住宅を探すことになったら、桜ヶ丘公園の近くに設置されている案内板を見てみよう。案内板の前に立ってⒶボタンを押すか、案内板をロックオンすれば、住宅の場所と住人の名前を確認することができるので、何かと役に立つはずだ。

➡案内板を見れば、探している人物の住宅も…



阿部商店でシェンムースナックを買ってくじを引く

桜ヶ丘にある阿部商店では、駄菓子を買うことができる。「シェンムーポテチ」や「シェンムーキャラメル」といったシェンムースナックを買うと、くじを引くことができて、1等から5等までは賞品がもらえるのだ。しかも、くじの賞品というのは、ショップで買えないレアなアイテムばかり。したがって、アイテムをコンプリートするためには、何度もくじを引くことになるのだ。





⬆シェンムースナックを買うとくじ引きができる。結果は4等。賞品は…

危険な匂いのする街並

ドブ板

行動範囲が広がるので迷わないように!

ドブ板まで出ると、行動できる範囲が比較にならないほど広くなる。もちろん商店街なので、訪れることのできるショップも多い。迷うようであれば、下に掲載したマップを参考にしてほしい。

同級生の原崎望がいる「花屋 アイダ」



⬆店頭に立って健気に働く原崎。祖母思いのやさしい女性だ

「花屋 アイダ」は、涼の同級生である原崎望の祖母が経営している。原崎も祖母を手伝って店頭に立っていることが多いので、会いたいときは訪れてみよう。たまには、電話してみるのもいい。



原崎 望

はらさきのぞみ。18歳。涼と仲のいい同級生。帰国子女でもある。

涼の親友が経営する「Hot Dog」

世界旅行社の向かいで、陽気な外国人トムがホットドッグを売っている。涼の親友として、いろいろと相談にのってくれるはずだ。



トム

トム・ジョンソン。27歳。アメリカ出身。ハニーという彼女がいる。



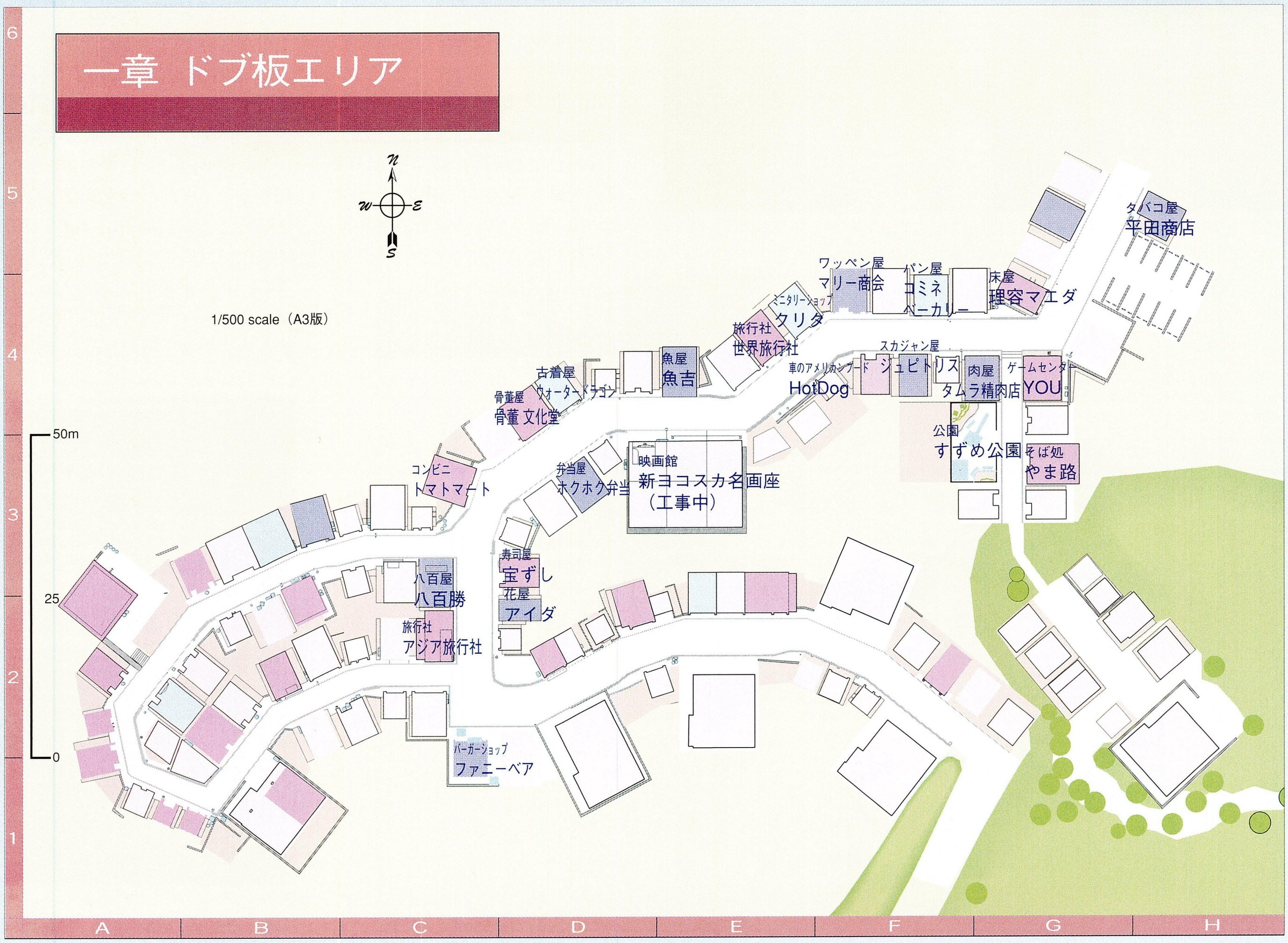
⬆ラジカセから流れる音楽が印象的なホットドッグ屋。「おいしよ」

中国人コックが腕を振るう「中華 味壱」

中国人の老夫婦が切り盛りしている中華料理店。中国人夫婦以外では、王（ワン）という男性が店員として働いている。王も、もちろん中国人なので、もし中国や中国人について何か知りたいことがあれば、とりあえず「味壱」を訪れてみるといい。



➡入口の近くに立っているのが、王という中国人



場所がわかりにくい「バー Heart Beats」

ドブ板にはいくつものバーが軒を並べている。その中でもとりわけ「Heart Beats」は、近づきがたい雰囲気を漂わせているスポット。店内にあるジュークボックスでは、もちろん音楽が聴けるようになっている。ちょっと込み入った場所にあるので、通りを何気なく歩いているだけでは、見つけるのが難しいかもしれない。



⬆いかがわしい感じの店内には、どんな人物が訪れているのだろうか



⬆初回限定版の音楽CDは、店内にあるジュークボックスの音楽を収録

職人気質の刺繍で知られる「ワッペン屋 マリー商会」

糸井という主人が経営するワッペン屋。刺繍の腕はたしからしい。トムの「Hot Dog」がある場所の近くに店舗を構えている。



糸井 武吉

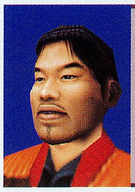
いといぶきち。73歳。ワッペン屋を構えて何年にもなる白髪の老人。



⬆ワッペンを売っている糸井老人。高齢ながらいまだに現役の職人だ

横須賀といえば…「スカジャン屋 ジュピトリス」

マリー商会の向かいから1軒を隔てたスカジャン屋。店内で立ちながら店番をしているのが、店主の鶴岡という男性だ。



鶴岡紀之

つるおかのりゆき。39歳。「スカジャン屋 ジュピトリス」の店主。



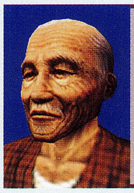
⬆横須賀らしさを感じさせるスカジャン屋。奥にいるのが店主の鶴岡だ

掘り出しアイテムが見つかる「骨董 文化堂」

⬇店内に入ったら、とりあえず棚にあるアイテムを確認しておこう



大石という初老の男性が主人の骨董屋。店内の棚に陳列されている物品には、購入することのできるアイテムもある。



大石敬三

おおいしけいぞう。61歳。「文化堂」の主人。孫の名前は西沢良子。

ネコのエサも買える「コンビニ トマトマート」

ドブ板にあるコンビニでは、いろいろな商品を購入することができる。ネコのエサとなるツナ缶、にぼし、牛乳をはじめ、音楽テープまで置いてあるのだ。音楽テープは再生する機械があれば、実際に音楽を聴くことができる。また、シェンムースナックを買えば、例によってくじが引けるが、賞品は阿部商店と違っている。



⬆ツナ缶や牛乳がネコのエサになるので、買っておくといいだろう

ビリヤード台が気になる「バー MJQ」



⬆店内に置かれたビリヤード台。条件を満たせば遊べるが…

ドブ板にはバーがいくつもあるが、何といっても店内に設置されている立派なビリヤード台が印象的だ。同じバーでも「Heart Beats」と比べると、落ち着いた雰囲気になっている。ちなみにビリヤード台は、条件を満たせば遊ぶことができるようになる。ナインボールを落とすミニゲームが楽しめるのだ。

台の入れ替えもある「スロットハウス」

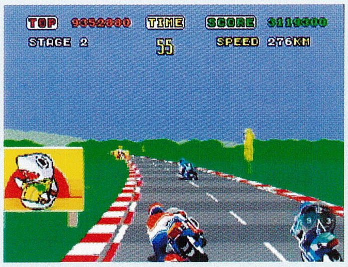
店内にはスロットマシンが大量に設置されていて、ペイアウト率がそれぞれ異なる4機種が常時遊べるようになっている。ただ、定期的に台の入れ替えがあるので、ずっと同じ台では遊ぶことはできない。「シェンムーパスポート」でネットワークにアクセスすると、獲得したメダルの数を全国のユーザーと競うことができる。

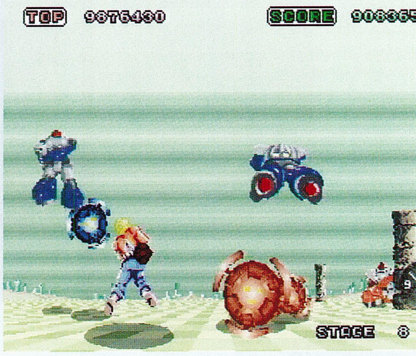


⬆ペイアウト率と所持金を考えて、台を選ぶようにしたい

遊べるゲームがいくつもある「ゲームセンター You」

店内にある『ダーツ7』『エキサイトQTE2』『QTEタイトル』『ハングオン』『スペースハリアー』といったゲームを、実際に遊ぶことができるようになっている。それぞれのハイスコアは、「シェンムーパスポート」を使って「ネットワークランキング」に登録が可能。全国ランキングで、自分の順位を知ることができるのだ。





⬆➡『ハングオン』『スペースハリアー』といった鈴木裕氏のゲームが遊べる



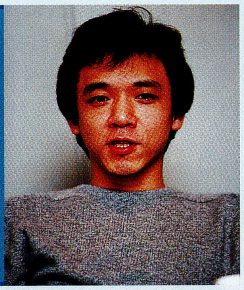
開発スタッフによって初めて語られる3年半を費やした鈴木裕氏のこだわり

『シェンムー　一章　横須賀』の発売を記念して、各セクションのディレクターの方々に集まってもらい、実際の開発作業はどのように進行していたのかを語っていただいた。はたして鈴木裕氏は、『シェンムー』という作品で何を表現しようとしていたのか。開発スタッフの言葉によって、壮大な構想の一端が見えてくるはずだ。

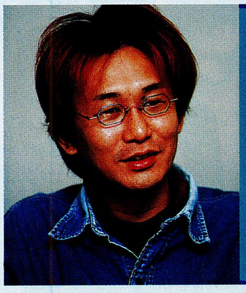
スタッフの想像をはるかに超えていた『シェンムー』という巨大プロジェクト

――まずは、担当されていたパートについて教えてください。

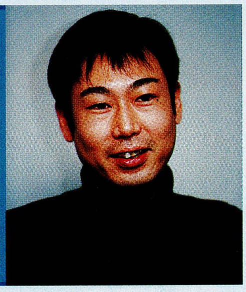
岡安　う～ん、何ていえば…。



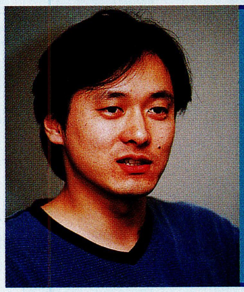
ゲームディレクター
岡安 啓司 氏



企画ディレクター
笠原 英伍 氏



デザインディレクター
大江 真徳 氏



サウンドディレクター
光吉 猛修 氏

大江　僕から説明しましょうか（笑）。岡安は、ゲーム全体のディレクションを担当していて、鈴木部長直下であらゆるセクションの流れをまとめていました。僕は、グラフィック全般のディレクションを担当しています。

笠原　企画のリーダーをやらせていただきました。「シェンムーパスポート」の担当でもあります。

光吉　サウンドディレクターということで、キャラクタの音声も含めた音楽全般を見ています。

初期の構想から巨大な街の実現へ

――『シェンムー』という企画は、RPGを制作しようというところから始まったわけですか？

岡安　最初はそうでしたね。当時、鈴木部長がどう考えていたのかはわかりませんが、我々はRPGを制作するつもりで考えていました。

――街をフルスケールで描こうという方針は当初から？

岡安　いえ。最初は鈴木部長が何をやろうとしていたのか、理解できませんでしたから。

光吉　たしかに。全然わからなかった（笑）。

笠原　企画がスタートした段階で決まっていたのは、フルボイスということくらいだったんですよ。

岡安　RPGを制作するにあたって、我々もアイデアを出したんですが、最初は部長からボツばかり出されました。ですから、我々と部長が考えているRPGは、根本的に違っているんだろうという認識は漠然とありましたね。それで、何やら壮大なことを始めようとしているのに気がついたんです。

笠原　今の原形ができたのは、'97年になってからになります。私が仕様をまとめたんですが、そのときにはフルボイスとフルスケールという骨格はできていました。

岡安　でも、最初に巨大な街の構想を聞いたとき、我々はみんな反対しました。それこそ「ゲームにならないですよ」とはっきり言ったぐらいです。でも、鈴木部長は断固として譲りませんでしたね。

――それは、フルスケールの街を築き上げなければ、このプロジェクトの意味がないということだったんでしょうか？

岡安　そうでしょうね。やりたいのは巨大な街なんだから、ゲームのためにそれを縮小するんじゃなくて、これを生かしたゲームにしなければダメなんだという考え方です。ですから、当時としては実現不可能なくらいの大きさを備えた街が、最初にマップに描き起こされました。それをゲームに沿った形で改良していったんです。だから、やり直しが多かったことはたしかですよ。でも、最初にストーリーを決めてそれに必要な大きさの街を設定するという方法で制作していたら、今とは違った小さくまとまったゲームになったかもしれません。完成した現在は、いろいろな意味で「鈴木裕」の作品になっていると思いますよ。

――鈴木裕氏らしさというのは、どこに表現されていますか？

岡安　やっぱりゲームに対する考え方がじゃないですかね。ウチのスタッフには、ゲームの好きな人間がほとんどで、ゲームに対してすでに固定されたイメージがあるんです。最初はそういった人間が考えているゲームと鈴木部長のイメージには、大きな隔たりがありました。ですから、変な誤解を与えるような言い方かもしれませんが、我々は自分たちの意見でどう動くかというよりも、鈴木部長ならどう考えるかを念頭において行動していたところがあるんです。もし部長のようなしっかりした存在がいなくて、ゲームの好きなスタッフが多数決で方向性を決めていったとしたら、まとまりきらなかったでしょうね。

『シェンムー』のすべてに鈴木裕氏はこだわった

――では、鈴木裕氏があらゆる判断を下していたわけですか？

岡安　もちろんです。すごく細かい部分にまで指示がありますよ。

光吉　『シェンムー』に関しては、異常なくらいこだわっていましたね。今までこんな部長を見たことはなかったですから。

大江　デザインについては、部長がすべて目を通しています。とにかく部長は世界観をまとめるということに、本当に熱意を燃やしていました。たとえば、『シェンムー』のキャラクタというのは、アニメ絵でもなく実写的でもなく、その中間を狙っているんです。言ってみれば、とらえどころのない難しい絵柄なんですよ。ですが、できあがったキャラクタを部長に見せたときに、ちょっとでもアニメ絵の領域に踏み込んでいたりすると、的確に修正の方向性が指示されます。300体以上の登場キャラクタが、そういった形ですべてチェックを受けているんですよ。

それはキャラクタに限らず、背景の建造物やあらゆる小物についても同様です。

光吉　もちろんサウンドも、鈴木部長の耳を通った音だけがゲームに入っています。

——作曲するうえで、鈴木部長から最も注意されたのは？

光吉　涼が自由に行動できるときの曲ですね。耳障りになってはダメだけど、鳴っていないとさびしく感じられる曲をつくりなさないと。週に1度のミーティングでは、それまでに作り溜めた曲を部長に聴いてもらうんですが、ずっと聴いていても心地よい曲が、絶えず求められていましたね。

——涼の感情に応じて、流れる曲が変化していきますよね？

光吉　ええ。涼のモチベーションの変化を表現しようとしたわけですが、こういった音楽のつけ方というのは、あんまり他のゲームではやっていないことですよね。

——サウンドスタッフには、豪華なメンバーが集まっていますが、全体をまとめるうえで苦労はなかったんですか？

光吉　いい意味でやりづらかったですね。参加されているのは、すでに名前が通っている方ばかりでしたので、最初はどうしても自分の個性を出そうとしていましたから。ただ、そういった個性の主張が激しいと、もちろん部長からNGが出てしまうんです。しかし、『シェンムー』に対する認識が深まってくると、さすがにピンポイントでいい曲を作られるんですよ。

——鈴木裕氏といえば、バトルへのこだわりも相当だったのではないですか？

笠原　バトルシステムは最も厳しくて、つねに修正の連続でした。

——『バーチャファイター』のノウハウは生かされてますか？

岡安　生かされてないこともないでしょうが、システムは『シェンムー』オリジナルですから。

笠原　部長がよく言っていたのは、『バーチャファイター』のファンを満足させるだけじゃなくて、誰もができなくてはダメなんだということでした。

岡安　鈴木部長は、当時『バーチャファイター3』を手がけていましたから、このシステムを突き詰めてもマニアックな方向にしかならないというビジョンが見えていたんじゃないですかね。だから、部長は一度『バーチャファイター』のシステムを壊したと思います。『バーチャファイター』は、操作性ももちろんですが見た目をすごく重視していたんですよ。キャラのモデリングや技の見せ方とか。それに対して『シェンムー』のバトルは、とにかく簡単にということを何度も言っていましたね。

笠原　いわゆるガチャプレイでも勝てるけれども、うまい人がやると狙って技が出せるというバランスが求められたんです。

——でも、ガチャプレイでは勝てない相手も登場しますよね？

岡安　ですが、勝てないからといって、ストーリーが進まないようにはなっていません。バトルで涼が倒されたら、勝利したときとは違ったストーリーが進行することになりますから。バトルも大切ですが、ストーリーや世界観、人物設定も重視しているんです。

『一章』のみどころと次に向けた課題とは

——『一章』のみどころを、それぞれの立場から教えてください。

岡安　特別な日には、それなりのイベントがありますんで、その辺まで見ていただきたいですね。

大江　ビューモードでの演出を見てほしいなと思います。カメラワーク、キャラクタのモデリング、表情、背景すべてです。

——当初はビューモードで視点を動かせると発表されていましたが、できなくなっていますよね？

岡安　そうですね。あんまり意味がないと思ったんですよ。「あっ、動かせる」という以上のことはないかなと。それだったら、自信をもって演出したカメラワークをじっくり見ていただきたいんですよ。フルスケールだからこそ自由なカメラワークができて、演出の幅が広がったと思っていますから。

大江　たしかに視点を動かせた時期もあったんですが、視点をいじってしまうと演出が台無しになっちゃうんですよ。カメラワークについてはデザイナーがすべて担当していますが、どれくらい細かく演出しているかというと、フレーム単位で表情や指の動きを制御しているんです。

光吉　サウンド担当としては曲を聴いてほしいのももちろんですが、フルボイスということをアピールしたいですね。たくさんの人物が登場するRPGではこれまで実現不可能だったと思うんです。ですが、誰もがやりたかったけれどできなかったことを『シェンムー』は実現していますから。

——SEはどうですか。『シェンムー』のSEは、今までにない生活感がありますよね。

光吉　リアルな「生活感」を表現することを目標としてやってきました。担当の人間は、マップにコンパスで円を描いて、「ここからここまでは犬の鳴き声が聞こえる」ということを細かく設定してました。それは、フルスケールだからこそ実現できたことですよね。また、時間帯によって聞こえてくる音も変わるので、はっきりと意識しなくても時間の流れが感じられるようになっているはずです。

笠原　私は、とにかく「シェンムーパスポート」を活用してほしいですね。本編をプレイしただけではわからないキャラクタや場所の設定が、ネットにアクセスすることで見られるようになっていますから。何しろキャラクタ1人1人にちゃんとストーリーが設定してあるんですよ。それを知ったうえで本編をプレイしてもらうと、キャラクタに対する見方も変わってくるんじゃないかと。一度プレイしただけでは、出会わなかったキャラクタや、訪れることのなかった場所も出てくると思うんで、コンプリートを目指してもらうという楽しみ方もできますし。

——『一章』が完成してみて、当初の構想がどれだけ実現されていると思われますか？

光吉　正直言って、やり残したことはあります。ただ、それはもっと曲数を増やそうということではありません。『一章』にはざっと200曲ぐらい入っていますが、必要以上にいろいろな曲を入れてしまったかもしれないなと思っているんです。この曲とこの曲を削ることで、もっと違った演出ができたのではないかという可能性を考えてしまうんですよ。ですから、次はもっとシェイプアップしたいと思っています。とはいえ、涼が振り向くと周囲で鳴っていた音も反転して聞こえるといったシステムについては、ほぼ完成されていますから、それをよりリアルにしたり、音質を向上させたりということは可能な限りやっていきます。

大江　デザインにおいても、表現力を向上させたいですね。たとえば、人物の表情をもっとリアルにしたいし、街の小物も増やしていきたい。香港のような都市はもちろんですが、自然の風景が増えてきたときにディテールがおろそかだと、説得力がないですから。

笠原　QTEやフリーバトルといったゲーム的な部分は、予定していたものがすべて入っています。QTEというのは、ある意味で新しい試みだったと思うんです。ですから、『一章』をプレイしたユーザーの評価を聞いて、どういう方向に改良していくかをこれから考えていこうと思っています。『一章』では、涼が単独で行動することが多いですが、これからはいろんな人物とともに行動することになります。そうなると、QTEなども違った形が考えられますよね。

岡安　私としては、やれることはやったと思っています。ですが、次も『一章』と大して変わらないのかといえば、そうではないです。新しく導入される技術もありますし、最初の作品が完成した段階で次に向けてやりたいことが出てきたというのもあります。ですから、『シェンムー』はもっともっとすごくなっていきますよ。

SEGA NEXT STAGE

つくろう Let's make!!

驚愕のグラフィック&ネット対応を実現！

DABITSUKU

ダビつく ダービー馬をつくろう！

DC	2000年初夏発売予定
	価格未定
発売元	セガ
開発元	セガ/ランド・ホー
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	未定
複数プレイ	1人用
データセーブ	ブロック数未定・プレイデータ
対応周辺機器等	ぷるぷるぱっく
現在の開発状況	?%（12月16日現在）

育成と経営という概念を組み合わせてヒットを産み出してきた「つくろう」シリーズ最新作のテーマはなんと「競馬」。現在活躍中の実力馬や過去のスターホースが実名で2000頭以上登場し、シリーズの名に恥じない出来になることまちがいなしだ！

『ダビつく』にしかない4つの新要素はこれだ！

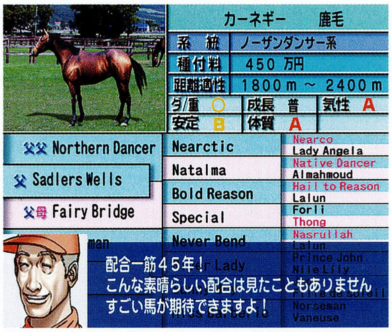
DCだからこそ、そして「つくろう」シリーズだからこそできた、今までの競馬ゲームにはない独自の新要素を4つ紹介しよう。このほかにも連敗最高記録馬、1勝馬で獲得賞金最高の馬、上がり3ハロン最高タイム記録などの面白記録を目指すといった、遊びの要素がたくさん詰まっているぞ。



⇧牧場は様々な形に拡張できる

1 オリジナル配合理論を展開

『ダビつく』では実際の競馬界での配合理論を検証。インブリードやニックスといった競馬ゲームでおなじみの理論のほかにも、詳細は不明だがオリジナルの配合要素があるとのことだ。牧場には個性的な人物が多数登場し、配合や育成に関するコメントをしてくれるぞ。またヘルプ機能もついており、難しい専門用語は解説してくれるのだ。



⇧配合についてコメント。実際のカーネギー産駒はピサノガルボ（小倉3歳S2着）など

天皇賞（秋）を再現。このクオリティを見よ！

レースシーンは今回、スペシャルウィークがレコードで制した今年の天皇賞・秋の模様を再現。鮮やかな画面と多彩な視点に注目だ。レース中は馬の個性や騎手の思惑で様々な展開が繰り広げられる。ドラマチックなアクシデントが発生することもあるぞ。

アンブラスモア好スタート セイウンスカイは行かず











ハイペースで大ケヤキを通過

2 DCの底力を見せつけるグラフィック

DCの性能を活かし、馬のグラフィックや動きを細かく描写している。これまでの競馬ゲームの中で最高のリアリティがあるといえるのではないだろうか。例えばパドックでは張り、毛づや、血管の浮き出ている様子、汗の量までもが分かる。馬の状態を見極め、成績や馬体重などと照らし合わせてレースに臨むことができるのだ。



筋肉の動きも再現

⬅天皇賞・秋のパドック。エアジハードは力強く歩き、走る気配をうかがわせているようだ

3 ネットワーク対応で新データを配信

DCだけの魅力であるネットワーク機能にも対応。自分で育成した馬を、ネット上で毎週開催されるレースに出走させることができる。また新規の種牡馬や繁殖牝馬などもダウンロードできるようになり、実際の競馬と常に対応して遊べるようになるのだ。先に紹介した面白記録も、ネット上で競うことができるようになるかも。



⬆強い馬ができたらすぐ登録して簡単に対戦が楽しめる。これこそ真の最強馬決定戦が行える環境だ

4 2000年のJRAレース体系に対応

レース番組の日程は、JRAの2000年度版に完全対応している。ＧＩジャパンカップダートの新設を始め、下記のような大改革をすべて取り入れているのだ。地方、海外レースなども多数盛りこまれる予定だ。また新種馬券「ワイド」や、99年から格付けされたジャンプレース（障害競走）が導入されるかもしれない。





⬆➡外国産馬も参加し、ダート部門での世界一決定戦を行うのだ

来年の中央競馬は大改革

JRA2000年の改革を一部紹介。21世紀は一段と国際化を進めていく姿勢が読み取れる。

●**番組日程の変更**

まず高松宮記念が3月下旬、スプリンターズSが10月初旬に大幅移動。ダービーとオークスはそれぞれ1週繰り上げ、宝塚記念は2週早く開催される。また菊花賞上位入着馬をジャパンカップに出走させるため、菊花賞の施行時期を従来より2週繰り上げている。

●**優勝賞金のアップ**

ジャパンカップの優勝賞金が1億3200万円から2億5000万円にアップ。また同年に天皇賞・秋、ジャパンカップ、有馬記念を制した馬には報奨金が交付される。

●**外国産馬に開放**

外国産馬が天皇賞春・秋に2頭まで出走できる。ちなみに2001年からはダービー、菊花賞が外国産馬に開放される予定。また重賞の一部が国際競走となる。

インからエアジハード!









大外からスペシャルウィーク!



春秋連覇達成!!



各キャラの性格も十分に伝わる生き生きと描かれているCGモデル

世界のすべてを3D化して表現している『エターナル アルカディア』。街や船などはもちろん、当然ながらキャラも3D化されている。今回はメインキャラ3人の3Dモデルを公開。ここで紹介しているのはゲーム中で実際に使用されるモデルだ。その姿から、各々の性格の違いも分かると思う。これらのキャラがプレイヤーの分身として生き生きと動き回るのだ。



Aika アイカ

ヴァイスと同じく青の空賊・ダイン一家の女空賊で男勝りな性格。ヴァイスとは幼なじみ。



➡ヤッホー！ 勝利のポーズかな？

⬆挑発的なポーズで投げキッスのアイカ



Vyse ヴァイス

本編の主人公。世界の果てを自分の目で見ることが夢。



⬆腰を低くして二刀カトラスをビシッと構える

➡カトラスを肩に乗せ、見つめる視線の先に何を見る？

⬇お宝に腰掛けて不敵な笑みを

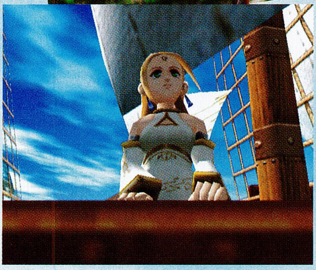


➡そよ風に吹かれて。それはそうと浮かんでいる生き物はなに？

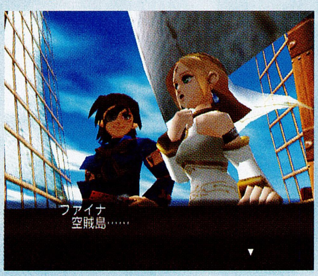
開発者インタビュー＋魅力的な

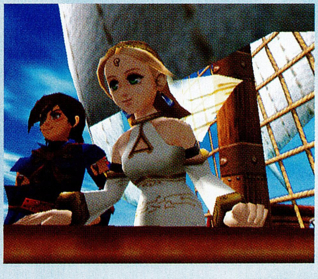
ETERNAL ARCADIA エターナル アルカディア









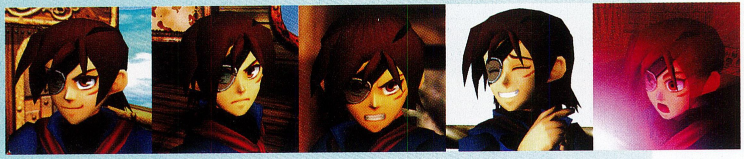




➡あぐらをかいて頬づえついて、ちょっぴりお行儀悪い?

豊かな表情の変化を見よ!

左で紹介したメインキャラ3人の表情を集めてみた。こちらも実際に、ゲーム中で使用されているものから抜き出している。その表情の多さ、豊かさが伝わってくるだろう。もちろんグラフィック自体も美しい。



ヴァイス ⬆多感な少年らしく、ストレートに感情を面に表している



アイカ ⬆男勝りなアイカも時折、少女らしい笑顔を見せてくれる



ファイナ ⬆女性らしい、優しい笑顔は誰に向けられているのか…



⬅締まった表情で天に手をかざすファイナ



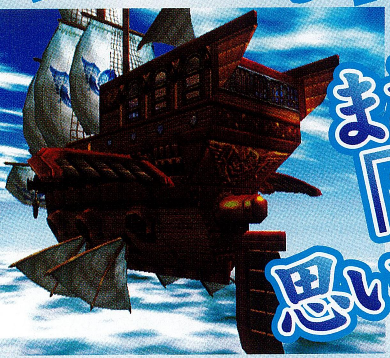
➡彼女の祈りは天に通じるのか…



ヴァイスたちに助けられた謎の少女。遠い異国の少女らしいが…?

Fina ファイナ

ゲームの世界観に迫る!!



まだ見ぬ「空の果て」に思いを馳せて…



DCで実現した完全3Dの世界！　空を舞台に繰り広げられる『エターナル アルカディア』。その世界観を存分に紹介するとともに開発者インタビューを敢行。開発状況、システムなどを聞いてみた。

DC	発売日未定 / 価格未定	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	未定
		複数プレイ	1人用
発売元	セガ	データセーブ	未定
開発元	セガ	対応周辺機器等	未定
ジャンル	RPG	現在の開発状況	?%（12月16日現在）



物語の始まりの地、ヴァイスたちの住む空賊島の秘密が明らかに！

空のどこかにある、ぽっかり浮いた1つの小さな島。その島ではゆっくりと風車が回り、元気よく子供たちが駆けまわっている。そののどかな雰囲気と景色だけを見ると、ごく普通の平和な村にしか見えない。しかし、この島には重大な秘密が隠されている。島の下部はスッポリと空洞になっており、空賊たちの隠し港になっているのだ。この島こそヴァイスたちの暮らす島であり、青の空賊・ダイン一家の本拠地「空賊島」なのだ！

空賊島全景

これが空賊島の全体図だ。小さな島だが空賊の隠れ家として、さまざまな秘密が隠されている。





⇧ただの民家の扉に見えるが、実は地下への隠し扉。ここから隠し港に入ることができるぞ



⇧村の女性たちに質問攻め。ヴァイスとアイカのことが気になるらしい

⇩子供たちと一緒になって遊び、喜んでいるのか、ヴァイスに向かって吠えている犬のような動物は「パウ」と呼ばれている



⇩アルバトロス号が空賊島に帰還。カモフラージュされた岩の扉が開き、隠し港に入っていく





⇦見張り場には高いハシゴで登る



⇨地上で無邪気にはしゃいでいる子供たち。いつか空賊になるのかしら？

さりげない演出にも注目

この連続写真は、キャラが建物に入っていくところ。このように『アルカディア』では、だんだん家の壁がフェードアウト、ゲームの流れを途切らすことなく自然な雰囲気で建物に入ることができる。これを開発者の間では「家パカシステム」と呼んでいるそうだ。



⇧まだ民家の壁があり、内部は見えない。実際に民家に入ると…



⇦だんだんと壁がフェードアウトして、ついに壁が見えなくなる

かつてないスケールの『アルカディア』の詳細をプロデューサー、企画の2人に聞く

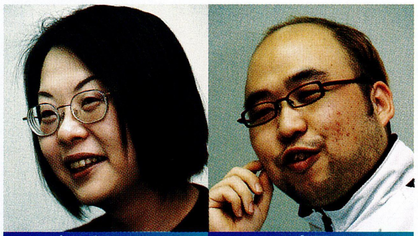
遊びやすく、かつ楽しいゲームを目指して

――当初の企画段階から現在までに、イメージ的に変わった部分というのはありますか？

小玉　大航海時代というモチーフ、冒険とか探検などを重視して、RPGの遊びの部分とシナリオ部分がリンクして楽しく遊べるっていう目標には向かっています。

――現状では最初に描いていたイメージの再現度は？

小玉　まだ全部できてはいませんが、バラバラに作っていたものを試しに全部組み合わせている段階で、その中で生かしていくものと、もう一度考え直すものを出している段階です。当初考えていたゲーム性というのは、バラの状態では思った通りにで



プロデューサー 小玉理恵子さん　企画 田中俊太郎氏

空賊たちの家族が暮らす
地上

空賊島の上部には民家が多く、ヴァイスやアイカの家もある。また野菜を栽培する畑もあるなど、まさに見た目は普通の村そのもの。ここは空賊たちの家族、主に奥さんや子供たちが暮らしている居住区なのだ。上空の2つの小島は見張り場所、小型艇の波止場となっている。

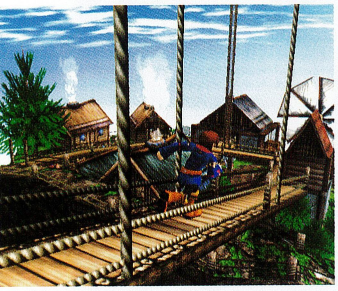




⇧ダインの妻。ようするにヴァイスの母親である



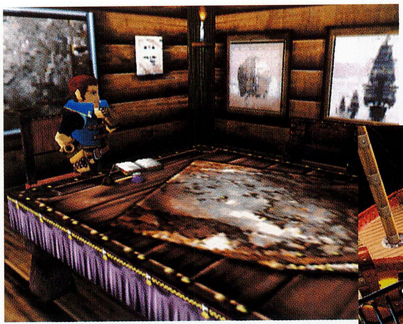
⇦家を守っているヴァイスの母親。夫であるダインの帰りを待っているような光景



⇦本島と波止場への行き来にはかけられた橋を利用する

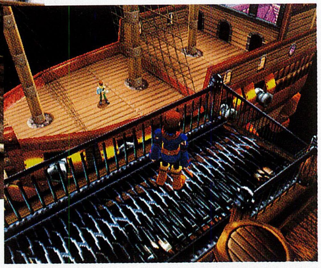


⇧普段の移動などには小型の船を使う。“表向き”はこの島、唯一の船



⇦ダインの部屋。大きな地図を広げて航路の確認作業？

⇩地上から最下層に来るとアルバトロス号が停泊する港に



⇩空賊たちの仮眠所にはハンモック

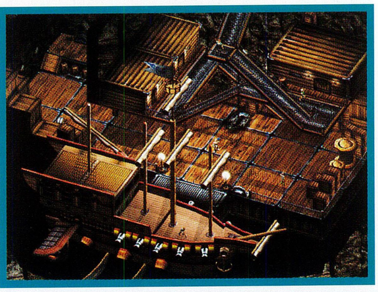




⇧お酒を飲んでリラックスする空賊たち。左は珍しい女空賊

空賊島の下部は空洞で、空賊たち船乗りが各々の仕事をしている。ここにはハンモックの仮眠所や酒場、ダイン船長の部屋などがあるなど、まさに空賊たちの秘密基地となっている。隠し港は巨大な岩の扉でカモフラージュされており、その奥にはアルバトロス号が隠されている。

地下
ダイン一家の「秘密基地」



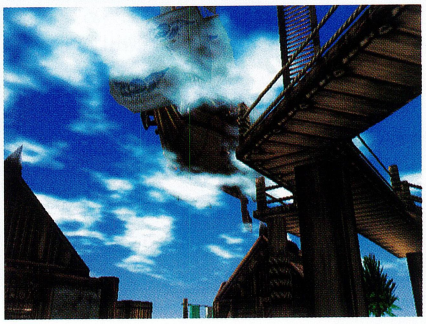
きていると思います。それを全部ミックスした場合におもしろいのか？　という部分を検証中です。

——王道的な物語という感じですが、キャラやイベントなどもイメージ通りに描かれていますか？

小玉　多少イベントも見えてきましたが、思い描いていた明るさ、前向きさを大事にしようという部分は、ゲーム画面を見ただけでも感じられるものになっていると思います。

——システム部分についてはいかがでしょう？

小玉　戦闘システムなどは自分たちの頭の中で考えたものはできているんですが、パッドを持って遊んだ場合、本当におもしろいのかな？　っていう部分を現在検証しているところですね。それと、遊



びとしてのおもしろさを追求しているところです。また船を動かすシステムについても具体的な作業に入ってきたので、それを調整しています。まだ初期作業ですが、私たちが思い描いてきたものには近づいているというか、方向性は間違えずに作っているんじゃないかなと思います。

田中　RPGってバランスが非常に大きな部分ですよね。どんなに絵やお話がよくても、敵に全然勝てないとか、バランスが悪ければみんな台無しになってしまいます。ですから「バランスよく遊べるように」ということを常に念頭に置いて作業を進めています。

⇦ただ空を飛ぶだけでも楽しいシステムになる!?

システム自体は王道というか、最初から誰にでも遊びやすいシンプルなシステムを使っていますが、新しい試みも当然入れています。その新しいシステムを現状のシステムにうまく組み込み、バランスをとっているのが現状ですね。

例えば今までのRPGは大陸の上をトコトコ歩いて冒険するのがオーソドックスでした。でも『アルカディア』では3D空間を船で移動するんです。船で空を進んでいくという気持ちよさが表現できるように、操作感などにも留意しています。

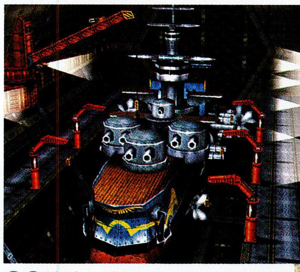


⇧船の操作感も重要。簡単かつ気持ちよく動かしたい



青の空賊・ダイン一家と対立する軍事国家「バルア帝国」とは!?

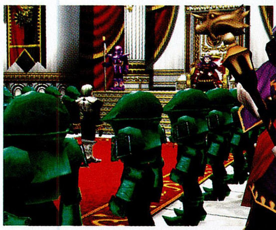
巨大な浮遊島・バルア大陸に栄える強大な軍事国家、それがバルア帝国だ。バルア大陸はダイン一家の暮らす空賊島の北方に位置している。厚い暗雲に覆われ、夜の闇に支配された草木も生えない不毛地帯。しかし“6つの月”の1つ「黄の月」から降ってくる、雷・電気の力を帯びた「黄の月煌石」の力によって工業が発達している。絶対権力を握る皇帝を頂点とした帝国制で、国を動かす貴族階級が近代的な生活を営んでいる。





⬆➡特殊な地形上にあるバルア帝国。近代的な軍港もある

⬇女帝テオドーラに拝謁中





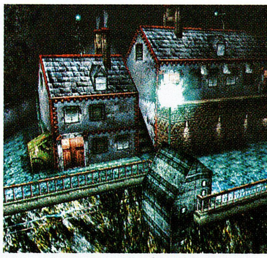
女帝テオドーラ

Teodora

強大なバルア帝国を束ねる女帝。性格は独善的かつヒステリック。また征服欲と独占欲が異常に強く、圧倒的なバルアの軍事力を背景に、世界征服の野望を抱いている。

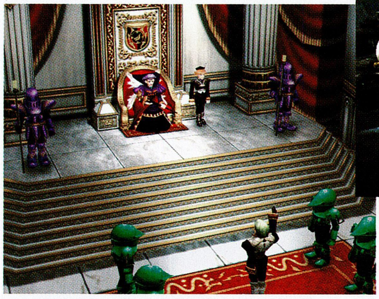
バルア帝国内の光と影

発達した工業によって他国と比べても非常に高い国力を持つバルア帝国。しかし、国内では貧富の



➡暗雲に覆われ、昼でも薄暗いバルア下級都市

⬇➡絶対権力者と貴族階級がいる反面、貧困にあえぐ民の姿もある







エンリック

Enrique

テオドーラの息子、バルア帝国の皇太子である。真面目で正義感が強く、他国とは友好的な関係を結ぶべき、と主張する。やや気弱なところがあり、母に進言して逆にやりこめられることもある。

物語は王道を踏襲、しかし自由度も付加

——大航海時代といえば海賊との戦いも想像できるのですが？

田中　船同士の砲撃戦も大航海時代という時代の華なので、なんらかの形で取り入れたいと思います。

小玉　複雑になってはいけないので、もし艦隊戦をやるとしても、通常戦闘のシステムとはあまり異ならないような、それでいて派手なものを作りたいと思います。

——物語は王道的というか、帝国とヴァイスたちがポイントになってくるんでしょうか？

小玉　ストーリーは、まだ詳しく話せないんですが（笑）。

田中　当然ながら世界にはいろんな国があるわけです。バルア帝国は強大な軍事国家ではありますが、1国ただそれだけの話ではありません。もっといろんな世界があるぞ、ってことですね。

小玉　大航海時代って、まだ地球上にあるものが全部見えていない時代だと思うんです。『アルカディア』の世界も同じで、雲の彼方に何かあるかもしれない、それを探そうよ！　っていう話を作ろうと思っているので、なおさらシナリオは秘密にしておきたいですね（笑）。

——筋道を立てて、ちゃんとストーリーを楽しませようと？

田中　ただ、それだけではなく、いろんな探検ができたりだとか、自由度のあるものにしたいと思っています。

小玉　ヴァイスという主人公も、自分の住んでいる島から、ほんのちょっとの距離の空までしか出たことがないんです。だからプレイヤーの皆さんの世界が広がっていくと同時に、主人公も同時に世界を広げていくという感じですね。

田中　今までのRPGでは、新しい場所に行く場合、誰々に会いなさいとか、行くところと最終的にやりたい目的とが必ずしも一致していなくて物語がぼやけているものが多かったと思うんです。でも『アルカディア』では、新しいものを見つけに行くことでも目的がはっきりとしていてプレイヤーに伝わってくる。だからシナリオとゲームの「探す」楽しみをクロスさせたいな、と思いながら作っています。それが成功すれば、キャラクタへの感情移入度が高くなると思うんです。



➡一体感を大事にするため、流れが途切れるような演出はなし

完全に3Dの世界で世界観の統一をはかる

——今回は全部3Dで表現するということで、技術的に大変なんじゃないかと思うんですが。

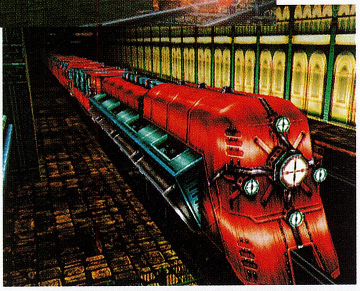
田中　難しい部分はあるんですが、

差が大きく広がっているのも事実だ。絶対権力を持つ女帝と貴族たちが贅沢の限りを尽くした生活をしている陰で、貴族ではない人々は、不毛の地で苦しい生活を余儀なくされている。



⬆下級都市の市民は何を思ってテオドーラの王宮を見つめているのか…





⬅⬇電気の力で、いつも明るい上級都市には鉄道もしかれている

バルア帝国軍の無敵艦隊



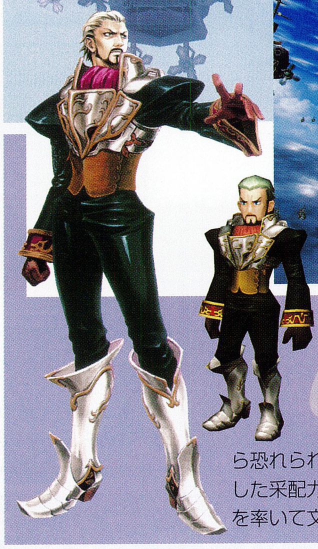
⬆艦橋にはためくアルマダの旗

圧倒的な機動力と攻撃力を誇るバルア帝国の艦隊、それが「アルマダ（無敵艦隊という意味）」である。アルマダは6つの艦隊から構成され、それぞれの艦隊は6人の「提督」と呼ばれる司令官が指揮している。バルア帝国艦隊は、空賊と周辺の列強にとって大いなる脅威となっているのだ。



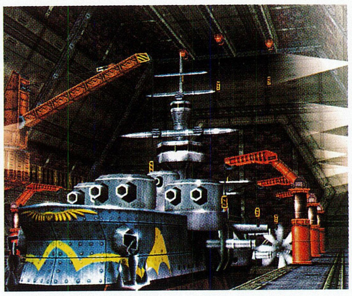


⬅⬇風に逆らい、空の彼方から進軍してくるアルマダの艦隊。その目的は…



ガルシアン

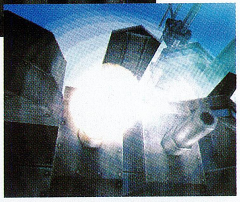
バルア帝国全軍の指揮権を持つ大宰相で、抵抗する敵は容赦なく叩き潰す冷徹さから、空賊、周辺諸国から恐れられている。いかなる時も冷静沈着、卓越した采配力を持ち、アルマダと個性的な提督たちを率いて文字どおり無敵の強さを誇る。



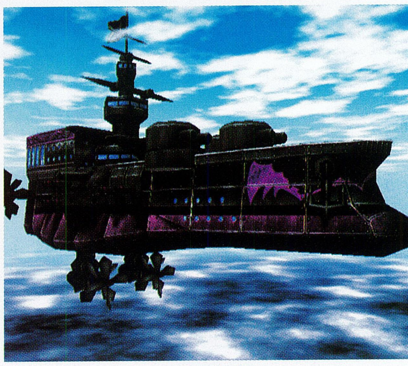
⬆風の力を利用しなくても空を航行できるバルアの鋼鉄の船



⬅バルアの軍艦の主砲アップ。照準を定めて…



➡発射とともにあたりが閃光に包まれる



⬆この軍艦こそ、6人の提督を率いる大宰相・ガルシアンの艦だ！

いい感じで進んでいると思います。3D化した街っていうのは今は珍しくないですよね。でも『アルカディア』は空が舞台。例えばつり橋があっても、その下は空だったり、船が街の上を通っているなど、斬新な演出を取り入れることができるんです。そこが見せ所というか、大事にしている部分なので期待してほしいですね。

——イベントシーンにも注目されますが、やっぱり3Dモデルで展開されるんですか？

田中　流れが途切れることなく展開していきます。街などもそうですが『アルカディア』全体の流れを大事にしていきたいんです。イベントにムービーを使えば作業は楽なんですが、極端な話、そこで「ムービーだ」「絵が違ってる」とか分かってしまうじゃないですか。そこで流れが途切れちゃうというか。それなら、そのままのキャラで統一していこうと。

小玉　リアルに向かう路線もあるんですが、私たちは、あくまで「ゲーム」として作りたいと思っています。そういうゲームって最近ないじゃないですか。それを提示して、今の世の中に、どれだけ受けるかは分からないんですが（笑）。でも私たちは、こういうゲームが遊びたくて作ったんだよ、っていう感じですね。

田中　感情移入や一体感は大事だと思います。戦闘も街での移動もイベントも、常に1つの流れで進んでいくという。例えば戦闘、ムービー、マップなど1つ1つに力を割いていくとする。それぞれパワーアップすることはできるんですが、トータルでコーディネートすると、やっぱりイメージがバラバラになってしまうんじゃないかな、と思うんです。だから、トータルでまとまったものを作る、ということを大事にしたいんです。

——完成度なんですが…？

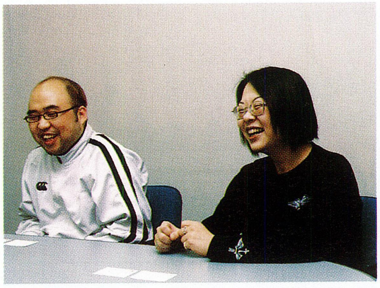
小玉　今は3歩進んで2歩下がるというか（笑）。そろそろ全システムが完成して、組み上げていこうかな、というところです。それで、全システム入れたらおもしろいのか、そこが問題ですね。でも削る作業は基本的にやらない。改良しながら、キッチリまとめていこうかな、と思っています。

——最後に、気になる発売日なんですが…？

田中　（笑）。一生懸命がんばっています…。

小玉　今は全体を構成して固めて「どんなもんだ？」と検証しているところなんで…。まだ詳しくは発表できない状態ですね。

田中　そのかわり、発売日を発表できるときには、ファンの皆さんが楽しくカウントダウンできるようにしたいと思っています。期待してください。



SEGA NEXT STAGE

モディファイではないワンオフのマシンが作れる!?

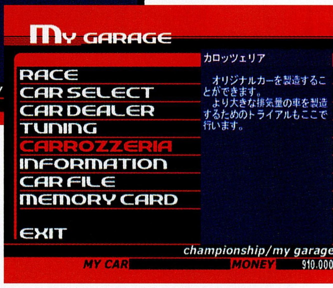


⬅完成したオリジナルカー。RRレイアウトという設定のため、テールが流れやすい傾向を持つ。リヤタイヤのスモークに注意

『セガGT』最大の楽しみはオリジナルカー製作にあり

『SegaGT』が模索したシミュレータとしての新境地、それは「世界でたった1台の車を作れたら…」という夢の具現化である。例えば自分の車を、現在の国産スポーツカーには存在しないRR（リアエンジン・リアドライブ）レイアウトにしてみたらどうなるか。はたまた、V12エンジンを軽自動車クラスのシャシーに搭載したらどうなるか。そんなプランを思いつくままに試せるのだ。ここで重要なのは、それが現実そのままの物理挙動が息づく世界で実現できるということ。製作した車は、それが現実に存在した場合に示すであろう走行特性そのままに、モニターの中を走り回るわけだ。





⬅⬇カロッツェリア（自動車工房）内にあるファクトリー。様々な車を製作できる場所

Sega GT Homologation Special™

セガGT ホモロゲーション スペシャル

豊富な実車データに裏打ちされているからこそ実現できた、自分だけのマシンを製作する喜び。この点にスポットを当てるとともに、2年越しで本作に携わる2人のスタッフにさまざまな話をうかがってみた。

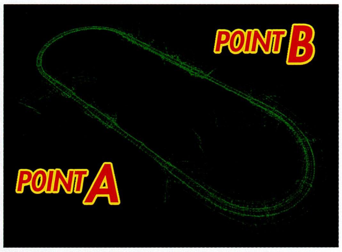
DC	2000年2月17日発売予定 5800円	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	1枚
		複数プレイ	2人同時
発売元	セガ	データセーブ	未定
開発元	セガ	対応周辺機器等	レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス
ジャンル	レース	現在の開発状況	80%（12月16日現在）

3コースの全体図が見えた! 早速プロフィールをチェック

シミュレータであると同時に高いゲーム性も追求するために、コースレイアウトは完全オリジナルのものを多数ラインナップ。ここでは3コースに焦点を絞って、全体像と各名所を解説していくぞ。

SPRINT ZONE…超高速オーバルコース

長大なストレートをバンクのついた2つのコーナーでつないだ、テストコースを彷彿とさせる場所。最高速度をマークするには、コーナーでのハンドル舵角をできる限り少なく抑え、スピードを殺さない走りが要求される。



⬇トンネル前のストレートエンドだ

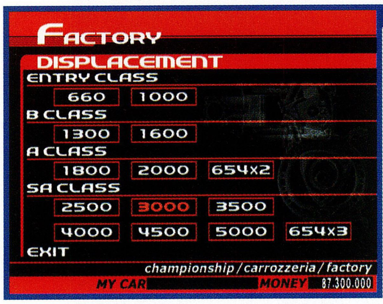




⬅挙動が乱れれば、乗せたスピードも一気にダウン

製作の手順はこうだ
サンプル2種を紹介

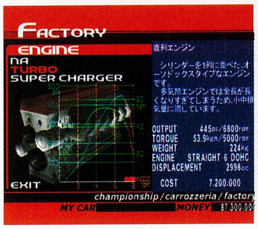
完成する車は本格派だが、製作そのものは非常に簡単なのがうれしいところ。エンジン形式、シャシー、ボディの順に、豊富なパーツの中から自分の好みのものを選ぶだけで完成してしまう。



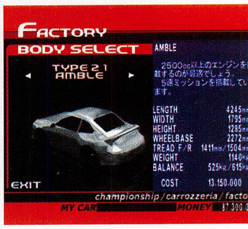
⬆まずはエンジン。様々に用意された排気量が確認できる。ちなみに排気量はクラスごとに分類される

直列6気筒エンジン 3000cc、RRレイアウトにて製作の一例

スカイラインでおなじみの伝統ある直6エンジンに、タービンを装着して445馬力のハイパワーを実現。シャシーはRRレイアウトとし、ボディ、エクステリア、カラーの順に決定していく。もっとも製作にはお金が必要。いい車を作るためにはレースでの賞金稼ぎが不可欠だ。



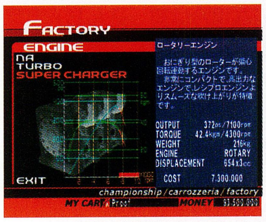




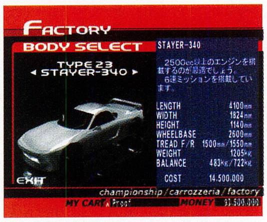
⬆パーツを選択するごとにコストがかさむ。当然いいパーツほど高価となる。この手順を経て完成したのが、左ページに紹介した黒いマシンなのだ

ロータリーエンジン 654×3、MRレイアウトにて製作の一例

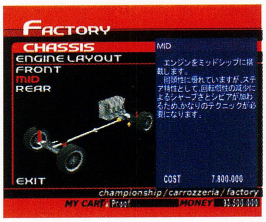
現在では世界中でただ1社、マツダによってのみその技術が磨かれ続けるロータリーエンジン。そこにスーパーチャージャーを追加、しかもMR（ミドシップエンジン・リアドライブ）レイアウトという、実際にはあり得ない形態ももちろん実現可能。資金に余裕があれば4WDだって可能だぞ。



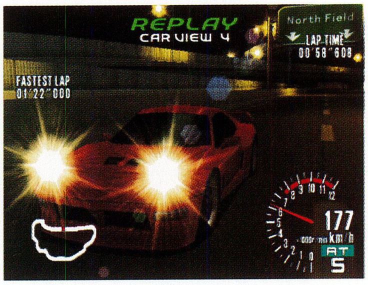
⬅3ローターに決定。性能曲線が図示される



⬅ボディにはトレッド幅やギア数が設定済み



➡RRレイアウトに比べてエンジンは前寄りに

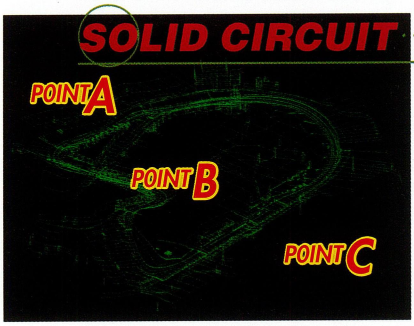


➡ついに完成。自分の作った車がコースを走る姿には、つい酔いしれてしまうぞ

ビルダーの技量を認定 "FACTORY LICENSE"

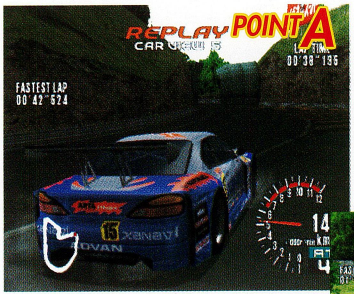
数多くのパーツを組み合わせることにより、導き出される挙動は約1万9千種類。しかし、最初からすべてのパーツを選べるわけではない。パワーのある車を作りたいなら、ファクトリーライセンスで性能試験トライアルに合格し、製造許可を取る必要がある。トライアルの問題はクラスごとに全5問、コーナリングや加速の性能検定がその内容だ。

SOLID CIRCUIT…広い幅員が特徴



エスケープゾーンが広く取られたコース幅を実現し、初心者でも攻めの走りが楽しめる高速エリア、そして確実な減速を強いられるテクニカルエリアと、2タイプの性格を共有するクローズドコース。全体的に難易度は低く、腕を磨くにはもってこいの場所だ。

⬇高速エリアから中央を貫く細いルートへ進入していく





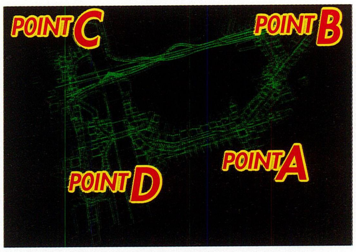
➡2つのコーナーが連続する。ここが一番の減速ポイントだ



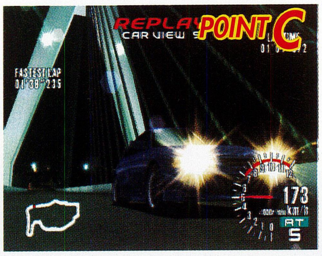
⬆最終コーナーを立ちあがり、本道の全開エリアへ

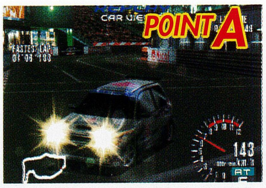
NIGHT SECTION A…深夜の特設コース

一般道を使って一時的に敷設されたコースらしく、ブラインドコーナーの多く見られる難易度の高いコース。ワイヤーフレーム画面を良く見ると、ルートの分岐もあるようだ。そちらはNIGHT SECTION Bといった区分けになるのだろうか？



➡ブレーキングが重要なヘアピン。下りのためフロント荷重がかかりやすい





➡スタート直後のビル街クランク



➡90°コーナーも直線も存在する



「シミュレータ」であり「ゲーム」そのバランスを確立するために

本作の開発にあたって、スタッフの面々は実車取材はもちろん、自動車工学の専門書と首っ引きになるような日々を過ごしたという。そのあたりの体験談や、リアリティを高めるための秘訣について、プロデューサーの辰野氏、ディレクター新村氏を直撃してみたぞ。



辰野英志氏

セガ第1ソフト研究開発部に属し、本作のプロデューサーを務める。実生活でも来年にはアルテッツァRを購入予定とか。



新村岳史氏

辰野氏と同じ部署に席を置く、本作のディレクター。現在は新たに収録されることとなった車種の調整に余念がない。

――制作開始の時期ときっかけを教えてください。

辰野　約2年前、家庭用に特化したレースゲームを出そう、というところから出発しました。グラフィック、敵車の思考、車の挙動という3要素を納得のいくレベルで処理できるものを。DCでやっとそれが実現できたというわけです。

――特に挙動については力が入っているようですね。

新村　最初に作るのは、ハンドルを2回切ったら曲がるという、実車とまったく同じシミュレータなのです。だけどその数値をそのままコントローラで動かすと、0.5秒方向キーを入れるだけで、ハンドルを2回切ったことになる(笑)。そこから徐々に調整して、実車を運転するイメージに操作性を直していく。駆動方式の違いに始まり、その次は車種ごとの違い、そんなフィーリングの部分を一つずつ修正していくんですよ。

――アザーカーの挙動はどう処理しているのでしょう。

辰野　基本的にプレイヤーと同じ挙動計算を使って、実際に運転させています。アクセルはこれだけ入れる、ここでブレーキングを開始する、という。実際のレースのイメージで走ってもらうためにも敵車の思考というのは重要視しています。自車がスピンした場合にも、ちゃんと避けて通るんですよ。もっとも緊急回避というのは実車でもそうできないものなんで、十分な制動距離や、物理的に回避が不可能な場合は突っ込んじゃう場合もありますけどね。だからといって完璧にブロックされても困りますから、適度にミスをして、という感じには調整していますよ。

――ちなみに接触したときの動きはどうなりますか。

辰野　ちょっと前までは、軽く接触しただけで本物同様スピンしてたんですよ。ただそれだとゲームとしての遊びやすさから外れてしまうので、跳ね飛ばされる角度とかはそのままに、飛ばされる力、距離といったところを若干プレイヤー有利に調整しています。シミュレータであり、同時にゲームであるわけですから。

――今回は、車のモデリングも完璧ですよね。

新村　これはねえ、もう話し出したら2日間くらい止まらない(笑)。涙が出るほど大変だったんですよ。机上のデータはもちろん、本物の質感を追求するために全車ライトオフの状態、オンの状態その他考えられる限りの状況下の写真を撮って。ライセンス先のメーカーさんに車両が保管されていればいいんですけど、ない場合には自分達で中古店さんを回るとか、オーナーの方を探るとかしながら撮影したわけです。

それと、例えばMR-Sみたいに、製作時点で正式発表されていない車を取材するにあたっては、最初はメーカーさんNGだったりするんですよ。

辰野　プラモデルとかってすごくリリース早いじゃないですか。本来はそういう取材ルートがあるわけですけど、まだまだゲーム業界って歴史が浅いから気づかなかった部分がある。今回そのあたりも開拓できました。

――今回は国産車のみの収録ですよね。

辰野　外車を入れることは可能なんです。単に名前と外見を使わせてくれ、というのなら。でもそれだと国産車の完成度に追いつかないからほとんど収録する意味がない。挙動を含み、整備書とか新型自動車解説書、といった整備マニュアルみたいなのに掲載されてるデータが必要なんですよ。1台2台だったら集められるけど、それじゃ海外車収録!!　とは謳えませんからね。逆にいえば範囲を狭めたおかげで、根幹の部分は非常に完成度の高いものとなりまして、今後につながる動きはできたと思っています。続編を作る場合には新収録車のデータ集めに奔走するだけですね。

走る楽しみに加えて作る悦びをも提供

――オリジナルカーの構想は最初から？

辰野　そうです。車種的にはこれをやらなければもっともっと増やすことができるんですけど、やはり『SegaGT』としての新しいチャレンジをしたかった。チューニングやセッティングの領域を越えた完全なオリジナル、いちから製造するという。自分の製作した車と実在車とを競わせて、それに勝てた喜び、そんな楽しさを提供したいんです。だから収録車種を単純に増やすよりも、そちらを優先させました。

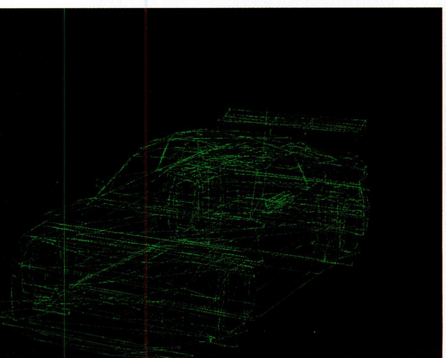
新村　製作の面白さは、作ってるこちらも自信があります。それをさらにチューニングしたりセッティングできますから。完全な「俺のマシン」を作れる環境なんですよね。GT-Rとかでよろしく走っていると後ろからナゾの軽とかがバーンと抜き去っていくとか。そんなのが友達との対戦でできる。あとでこんな作り方してるんだ、なんて情報を交換しあったり。

――つまりそちらのほうがメインなんですね。

新村　最初は自分の車とかあこがれの1台なんかで楽しまれるでしょうけど…。そのうち「こんなことをしたらどうなるかな？」という方面の扉が開いて、そっちにハマっちゃうと思いますよ。エンジンのトルク曲線なんかをきちんと計算して、シャシーのこの位置に載ってるからこう、キャンバーがこの角度だからこういう走行性能になるだろう、というシミュレートがきちんとできてますから。

――このゲームに接するうち、自然と車に詳しくなりそうですね。

辰野　でも、もとから詳しくなくても楽しめるものになってます。車のことをよく知らなくても、作る楽しみは味わってもらえるバランス、その点は保証できますよ。





⬆各マシンは、かように多くのポリゴンを割かれ描写されているのだ

SegaGTこぼれ話　物理挙動の監修は、国内随一のレーシングコンストラクター「童夢」の協力を仰いでいるとのこと。「コースの路面温度は何度を想定？」はたまた「ドライバーの平均体重は？」というヘビーな質問に、最初はスタッフ一同面食らったという。しかしそんなやり取りを経つつ、スタッフがそのレベルで学習を重ねたからこそ、本作のプログラムはどんどん本格化していったのだ。

終盤のステージ7まで一気に攻略!!

ZOMBIE REVENGE™

ゾンビリベンジ

発売されてすでに1ヵ月。DC版から始めた人もそろそろ慣れてきた頃だろう。今回は最終ステージまで一気に攻略していくぞ。

DC	発売中（11月25日）5800円（税別）	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	1枚
		複数プレイ	2人同時
発売元	セガ	データセーブ	124・プレイデータ
開発元	セガ	対応周辺機器等	ぷるぷるぱっく、VGAボックス、ビジュアルメモリ
ジャンル	アクション	現在の開発状況	100%

いよいよ後半ステージに突入 大胆かつ慎重に進めよう！

前号は序盤のステージ3までを攻略したが、このゲームが本当に面白くなってくるのはこれから。ある程度やり込めば分かってくると思うが実はこのゲーム、パターンをちゃんと作れば後半面の方が簡単なのである。ぜひ今回の記事を参考にしてみてほしい。

回復は豊富だが油断大敵 STAGE 4

最初に出てくる小人たちがいきなりやっかい。ヴァリアブルショット2発で倒せるので、常にスペースの広い所へ移動しながら1体ずつ仕留めていこう。残りライフが少なければ、右上の図にあるポイントから隠しルートに入り、ライフをゲットしておこう。このライフは体力を8割方回復させる。



➡最初に画面の奥へダッシュして、距離を取るのがコツ



➡ライフは客車の一番手前にある。忘れずに取るように

ライフ10個のワナ

列車の2両目に出現する敵は特に問題ない。ここには隠しライフポイントが2ヵ所あるが、左上の方はライフが多い代わりに6体の敵と同時に戦うことになる。まず最初のザコ2体を倒し、残りはとりあえずダッシュ攻撃でダウンさせる。銃攻撃で追い打ちしつつ、起き上がってきたらまたダウンさせて…の繰り返しで攻めよう。

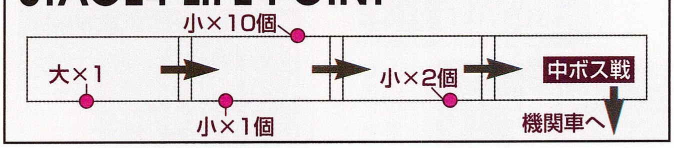


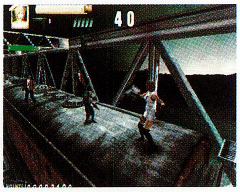
⬆左上の部屋は一見天国だが…

強敵ぞろいの3両目

続く3両目には小人と武器ゾンビがそれぞれ2体ずついる。この場所の小人は通常よりも耐久力が高いので、一気に倒すことができない。まず2体をまとめてダッシュ攻撃でダウンさせ、そのまま奥へ移動。起き上がってきたところを武器ゾンビと一緒にチャージショットで攻撃。あとは動き回りながら地道にダメージを与えていく。

STAGE4 LIFE POINT





➡小人はとにかく近付けないこと。ダッシュを駆使しよう



➡3両目の隠し部屋には爆弾のトラップが。注意しよう

対中ボス戦&機関車イベント

4両目では中ボスが出現。毒吐きと体当たり（つかみ）はガードまたは前転で回避できるので、敵の動きをよく見て1発ずつ確実にヴァリアブルショットを当てて倒すようにする。機関車に入るとブレーキをかけながら戦うイベントシーンになる。敵は耐久力が低く簡単に倒せるが、無数に降ってくるので時間切れに注意すること。

ボス戦前の難関

列車を降りた直後の広場は、このステージ最大の難所。まずは邪魔な小人を優先的に狙い、次に武器を持ったゾンビを攻撃、というパターンで攻める。残りのザコは後回しにしても構わないので、まずはこの2組を全滅させよう。



➡余裕があればグレネードなどで一掃

VS. BOSS ATTACK

このステージのボスは口の中にいる本体が弱点なので、こちらの攻撃手段はヴァリアブルショットしかない。レーザー、毒液、体当たり等のボスの攻撃はすべて時計回りに動けば避けられるので、常に動き回りながら少しずつダメージを与えていこう。またボスはたまにザコを降らせてくるが、これは必ず先に倒しておくこと。



⬆ボスの攻撃はすべて円運動で回避可能。見かけ倒しである

ボス戦のみに集中！ STAGE 5

このステージは道中こそ短いがライフ回復のチャンスが1回しかない。今まで以上に慎重に進んでいこう。まず最初に出現する3体の毒吐きゾンビは、遠くからチャージショットで攻撃。次のトラックのところは、まず一度ダウンさせてから追い打ちメインで1体ずつ倒していこう。敵を全滅させたら左にある武器庫へ入る。



➡木箱の中には敵が1体隠れているので注意



➡スタートしたら、すぐにチャージショットを撃つ



⬅敵の吐く毒が届かない位置から攻撃するのが基本

武器庫での選択

この武器庫では武器アイテムを3つまで持ち出すことができる。オススメの組み合わせはグレネード、地雷、火炎放射器の3つ。その他の武器は威力の面でいまひとつなので、見送って構わない。



VS. BOSS ATTACK

姿はステージ1のボスに似ているが、ミサイルやマシンガンなどの武器を備えているのが特徴。ただし動き自体は非常に鈍い。実際の戦い方は簡単で、最初にボスが武器を使用する前兆を見せたらダッシュ攻撃でストップさせる。そしてすぐに背後に回り、ひたすらコンボを当てていく…。これだけでOK。途中で全方向攻撃を出してくるが、これは下がってかわせばよい。ライフがゼロになると胸の中から本体が出現。あとは武器アイテムを使ってトドメだ。



⬅ボスを倒した直後にライフ出現。必ず取ろう



➡本体は小人。さて、何のパロディでしょう？



⬆隙を見て後ろから攻撃



⬆本体の耐久力は低いので、一気に大ダメージを与えられる

死者の館再び STAGE 6

元祖『HOD』に登場した館をモチーフにした洋館が舞台。館の外で出現する敵に対しては、特に注意する点はない。ちなみに玄関前のショットガンゾンビの攻撃は、実は階段を上がらなければ絶対に当たらない。安心して階下から攻撃しよう。



⬆この階段では焦って上の方に行かないこと。この位置で粘ろう

館内エリア①

館内のホールで最初に出現する敵は、やはり小人が非常にやっかい。他のザコは無視して、小人を優先的に攻撃しよう。続く階段の下り口では、人面コウモリが3匹出現。これは銃攻撃で倒せば問題なし。なおここの壁（額縁のある場所）は隠し扉になっていて、中には復活の薬「エリクサー」がある。必ず取っておこう。



➡ホールでは小人を真っ先に狙う。ほかのザコは後回し



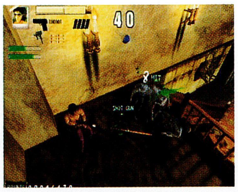
⬅わりと気付きにくいこの隠し部屋。額縁を目安にしよう



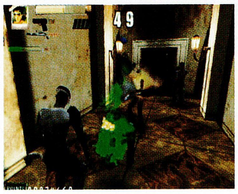
⬆これが復活の薬、エリクサーだ。できればラスボスまで温存したい

館内エリア②

隠し部屋から出て階段を上がると、武器を持ったゾンビが4体出現する。ここはまず奥の3体にダッシュ攻撃を当てて、武器を全部落とす。次に手前にいる1体を同じように攻撃。あとは落ちているショットガンかマシンガンを拾って敵を一掃しよう。全部倒したら、ショットガンを拾って次のエリアへ。ここにいるレーザーゾンビを、ショットガンを使って同じように一気にせん滅する。エリクサーを無駄にしないよう、ここは必ずノーミスで抜けよう。



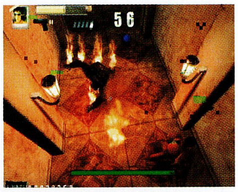
➡武器を落とさせたら、その武器を拾って攻撃する



⬅最初に前方にいるレーザーゾンビを倒す。後ろはそのあと

館内エリア③

レーザーゾンビを倒すと、全身に炎をまとった中ボス（ステージ1のボスの復活）が出現。対処法はステージ1の場合と一緒だが、両手での叩きつけのとき正面にいると火炎を食らってしまうので、モーションが見えたらダッシュで横に避けること。あとは背中側に回って、ひたすらコンボを当てていくだけで簡単に倒せる。銃攻撃はまったく使う必要ナシ。



➡叩きつけのあとは火炎が来る。横にダッシュしてかわそう



⬆背後に回ったらコンボの入れ放題

館内エリア④

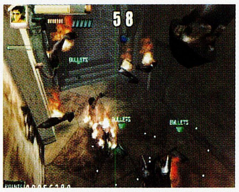
中ボスを倒して先に進むと、またレーザーゾンビが集団で出現する。クリア優先の場合、ここは無理に戦いを挑まずに一気に奥まで走り抜けよう。そしてそのまま右奥にある部屋に入り、ライフと武器を確保する。入手できる武器はチェーンガン、グレネード、レーザーガンのいずれか1つ。ここではグレネードを選ぶといい。部屋を出たら少しだけ敵の中に入り込んでからグレネードを投げれば、一瞬で片付けることができる。



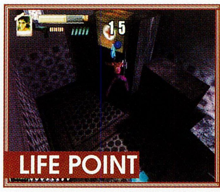
⬆レーザーゾンビはとりあえず無視



⬅真ん中の棚を壊すと、強力な武器が3つ出現する

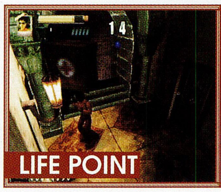


⬅ここではグレネードを使用。1発でほとんど仕留められる



LIFE POINT

部屋の奥にあるタンスを殴ると落ちてくる



LIFE POINT

ボス部屋の前の左の壁を攻撃。8割回復ライフ

VS. BOSS ATTACK

登場シーンは非常にカッコいいのだが、実はロクに動けないためほとんどザコ同然。弱点は顔の部分だが、両手の部分を攻撃しても多少ダメージを与えることができる。基本はここでもヴァリアブルショットでの攻撃。ボスは時折つかみかかってくるが、これはガードしていれば大丈夫。途中でザコが2体出現するので、ボスの動きに気を配りながら倒していこう。両目から発するレーザーは、前兆が見えたらすぐ画面端に退避。ここがレーザーの安全地帯だ。以降はこの繰り返しで焦らず攻めていけば、実にあっさり倒せる。



⬅ボスの弱点は顔。集中的に撃ち込め



⬅⬇目が光ったらレーザーが来る。すぐに画面端へダッシュ

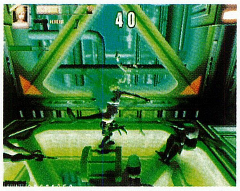


⬆ザコは素手で簡単に倒せる



いよいよ最終決戦 STAGE 7

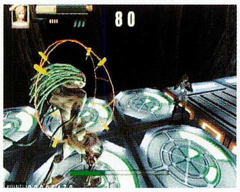
最初はレーザーゾンビが計8体出現。敵の撃つレーザーはホーミングするので、常に動き続けるようにしよう。数が多くて大変だが基本に忠実に、ダッシュ攻撃→追い打ちで対処していこう。



⬅ここは時間切れになりがち。素手攻撃も交ぜて素早く対処

復活ボス戦

ここではステージ2と5のボスが再び出現。攻撃方法自体は変わらないので、以前と同じ戦法で対処できる。ただし足場が狭いのでうっかり端っこに追い詰められないように注意して戦うこと。



⬅ボスの対処法は以前と同じ。足場が狭い点には注意

ZED

ZEDは常に浮遊しているので、こちらの攻撃はヴァリアブルショットをメインに行う。ZEDの攻撃は、拳銃、体当たり、レーザーの3種類。拳銃攻撃は素早くて避けにくいので、全方向攻撃でかわすのが無難。体当たりは前転で、レーザーは全方向攻撃でかわしながら地道に攻撃していこう。



⬅最初は銃攻撃が来る。前転か全方向攻撃でかわそう



⬆レーザーは全方向攻撃でかわす

ブラックマジシャン

ZEDが倒れると、その体の中からブラックマジシャンが出現。こいつが真のラスボスだ。ちなみにZEDを倒したあとに最後のライフ回復が出るので、必ず取っておくこと。マジシャンの攻撃は基本的にZEDのものと似ているが、新たに火炎爆撃が加わっているのが特徴だ。基本的な対処はZEDの時とほぼ同様。火炎爆撃は、マジシャンが火炎を撃ち上げるのが見えたらフィールドの外周に沿って走るようにすれば絶対に当たらない。



⬅ワープアタックは前転で避けよう



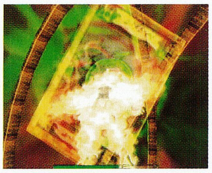
⬆衝撃波は前転でかわす。マジシャンの方に向けて転がること



⬆爆撃は外周に沿って走れば安全

マジシャンの真の力？

ブラックマジシャンはライフが半分になると、ステージ1でプレイヤーが選んだカードを取り込んで、その属性に対応した攻撃をしてくる。これが最終形態だ。



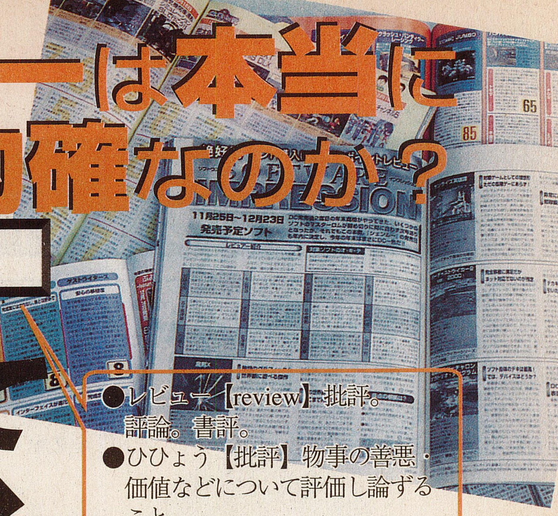
⬅以前に選んだカードを取り込んでさらに強く…？


Dreamcast
NEC
もーみんな好きにすれば。っていうかやっちゃいな
戦国TURB
Fanfan I♥me Dunce-doublentendre
せんごくたーぶファンファン・アイラブミー・ダンスデューブランターンドレ
おかげさまで発売中
希望小売価格 4,800円(税別)
戦国TURぶんか祭 は http://www.nehe-et.gr.jp/
Atypical Alchemists Associate
お問い合わせ先は
NEC NECホームエレクトロニクス
エンターテイメント事業推進本部
TEL 03(3454)5111(大代表)
"Dreamcast"は、株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
©1999 NEC Home Electronics,Ltd. / qnep Co.,Ltd.
©1992 MASAO MASUTANI & YOKO KUROYANAGI

総力取材

●レビューは本当に的確なのか？

ゲーム雑誌のレビューについて考える



●レビュー【review】批評。評論。書評。
●ひひょう【批評】物事の善悪・価値などについて評価し論ずること。

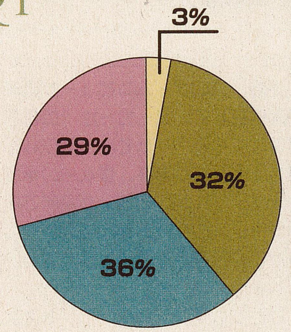
アンケートデータからレビューの現状を徹底分析

今やゲーム雑誌になくてはならない存在となっているレビューコーナー。ユーザーがゲームソフトを選ぶ際に大きな指針となっているのはご存知の通り。今回はそのレビューにスポットをあて、その現状について徹底的に検証を加えてみる。

Chapter.1 ユーザーの意識調査にみる やはりレビューの結果は気になる？

まずはユーザーのレビューに対する意識を探るべく、編集部に寄せられたアンケートハガキの中から無作為に300人を抽出し、電話アンケートを行った。その結果は以下の通りとなっている。そこから浮かび上がるユーザーのレビューに対する意識は？

Q1 レビューはどの程度参考にしますか？



かなり参考にする / たまに参考にする / それなりに参考にする / ほとんど参考にしない

理由 「たまに」と「ほとんど」という、どちらかというとレビューには重きをおかないユーザーが7割近くを数えるという結果となった。

「たまに」と答えた人は点数よりもコメントを重視するという意見が大半を占め、「ほとんど」というユーザーには「勘で選ぶ」や「好きなソフトを買う」など、レビューに関してはわれ関せずというスタンスを取る意見が多かった。

Q2 もっとも信頼できるゲーム雑誌のレビューは？

雑誌名	票数
週刊ファミ通（アスキー）	89
ドリームキャストマガジン（ソフトバンクパブリッシング）	49
電撃プレイステーション（メディアワークス）	19
電撃ドリームキャスト（メディアワークス）	9
ドリームキャストプレス（毎日コミュニケーションズ）	7
ザ・プレイステーション（ソフトバンクパブリッシング）	6
ネオジオフリーク（芸文社）	6
電撃王（メディアワークス）	6
ゲームウォーカー（角川書店）	4
64Dream（毎日コミュニケーションズ）	4
特になし	96

理由

やはりと言うべきか、ファミ通の独走状態。長い実績が信頼を集めているようだ。ちなみに本誌を加えると、もちろん本誌がダントツの1位という結果に…。

omake おまけ こうしてほしいゲームのレビュー

今回のアンケートで一番多かった要望は「コメント量を多くしてほしい」というもの。その次に多かった「もっとたくさんの人数でレビューをしてほしい」という希望と合わせて判断すると、いかにユーザーがゲームに関するより詳しい情報を求めているかが分かる。

そのほかでは、「レビュアーの趣味を出さずに客観的に書いてほしい」「公平に書いてほしい」など客観性を重要視する声が多かった。

解説 レビューの結果は関係ない？

今回の調査で実感したのは、ユーザーはそれほどレビューの結果を気にしているわけではないということ。レビューはゲームの評価がはっきりと数字になって現れる分、よりダイレクトな形となってユーザーに届きやすい。そのため購買意欲を左右する大きな要因になると思われたのだが、多くのユーザーにとってレビューとは「そこそこ参考になる」程度のものであるようだ。

ユーザーが買おうと決めたソフトに関しては、たとえレビューの結果が悪くても、そんなに気にしないという意見が圧倒的だった。そういう意味では多くのユーザーは、うまい距離感をもってレビューと付き合っていると言えるのではないだろうか。

その分、内容に関してもかなり冷静に捉えているようで、特に「的確さ」という点において不満を感じているユーザーが多かった。「もっとソフトのいい悪いをはっきり書いてほしい」という要望も強く聞かれた。

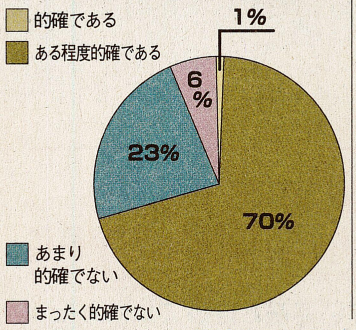
一方で、雑誌のレビューよりも読者ハガキの方が参考になるという意見も多く、「読者ハガキの方が、雑誌のレビューよりも知りたいことを教えてくれる」と発言する人もいた。どうやら、読者はレビューに対して、もっと直截的な意見を期待しているようだ。

Chapter.2

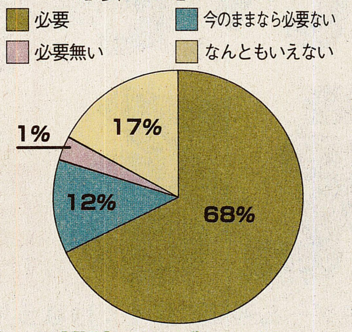
メーカー意識調査にみる レビューはどの程度信用できるか？

ソフトメーカーはゲーム雑誌のレビューをどう思っているのか。次に、DC参入メーカーに対してFAXによるいくつかの質問をぶつけてみた。その結果69のメーカーからお返事をいただくことができた。ここでは、その結果について検証を加えていくことにする。

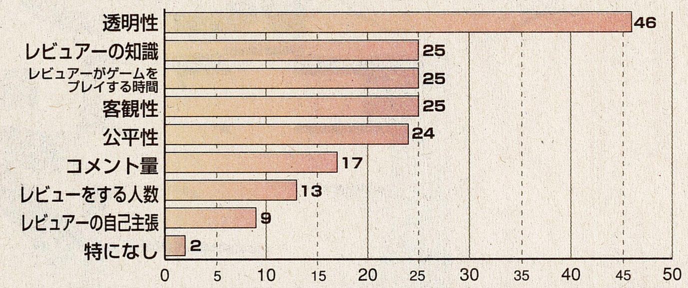
Q1 ゲーム雑誌のレビューをどう思いますか？



Q2 ゲーム雑誌にレビューは必要だと思いますか？



Q4 ゲーム雑誌のレビューで不足しているものは何だと思いますか？ （複数解答あり）



●小数意見● 「愛情」「文章能力」「何に対して点をどのようにつけているかの告知が必要」「点数の根拠と客観性のある点数を説明できるシステム」「一番足りないのはページ数では？」「根本的な部分でレビューしている人の人選」「プレイ時間の長短は問わないが、その時間は必ず明記してほしい」

※透明性とはプレイ時間やレビュアーの嗜好などレビュー状態を明らかにすることです。

Q3 もっとも信頼できるゲーム雑誌のレビューは？

雑誌名	票数
週刊ファミ通	22
ゲーム批評（マイクロデザイン）	5
週刊少年チャンピオン（秋田書店）	3
電撃プレイステーション	1
ドリームキャストマガジン	1
デジタルメディアナビゲーター（ギャガ・コミュニケーションズ）	1
電撃王	1
DC専門誌	1
電撃系の雑誌	1
プレイステーションマガジン	1
じゅげむ（メディアファクトリー）	1
特になし	15

理由

ファミ通は「発行部数が多く影響力があるから」との声が圧倒的。ゲーム批評と少年チャンピオンは、かなりの文章量を割いて丁寧に紹介するというスタイルが好評のよう。

解説 レビューに対して必要性は認めつつも…

「レビューでゲームが正当に評価されていない」と多くのメーカーは考えているようだ。

メーカーにしてみれば、自社作品に対してはっきりとした点数を付けられてしまうわけだから、複雑な心境にならざるを得ないのは当然としても、多くのレビューに対して不十分だと感じているようだ。

今回の調査では、レビューに足りないものとして「すべて」と答えるメーカーもいくつかあった。そういう意味では、我々編集者自身の意識が問われていると見たほうがいいのではないだろうか。

そのほか、レビューが政治力に左右されやすいことを指摘する声もかなりの数あった。

フランスゲーム雑誌レビュー事情

海外のゲーム雑誌はどのようなスタンスでゲームレビューに取り組んでいるのか。ここではフランスのゲーム雑誌「JOYPAD」などでゲームライターを務めるグレゴワール・エロー氏にメールによるインタビューを敢行した。氏はラジオ番組やイベントなどにも出演する、フランスでもっとも有名なゲームライターのひとりだ。

似ているようで異なる日本とフランスの事情

●レビューに当たっては、どれくらいのプレイ時間をとっているのでしょうか？

「それはゲームによって変わります。僕の場合は、ゲームのジャンルによってプレイ時間が変わります。格闘ゲームだったら1人で2、3時間遊び、そのあとで友達や編集の仲間を呼んで対戦を行います。この間、気に入った格闘ゲームに朝11時までハマってしまったことがありました。

RPGだったら最低8時間はやることにしています。RPGの場合大体8時間でシナリオが半分くらい明らかになって、いい魔法ももらえる。つまらなかったら、だいたいそこで分かります。もちろん『クロノクロス』（PS／スクウェア）みたいなビッグタイトルは十数時間プレイします。

ただ、正直なところ時間が十分取れないことも多いです。そんなときは自分の経験を信じて、“最初の20分間で楽しめなければダメ”っていう感じでプレイしています。ソフトには申し訳ないとは思うのですが」

●レビューは客観的なものですか、それともレビューをする人の主観的な意見を重視しますか？

「えーと、ちょっと難しい（笑）！期待の高いタイトルの場合は“このゲーム300フランの価値があるのかな？”と思ってプレイします。どちらかというと、人気作ほど厳しい視点でプレイしますね。まあ、一般的には“お客さんだったら”どう判断するだろうという精神状態でレビューをしています」

●レビューをするときにゲームメーカーのことを配慮することがありますか？

「あります！　が、ほかの雑誌と違って、僕たちの“JOYPAD”と“PLAYSTATIONMAGAZINE”を発行しているのは、世界有数の出版社なので、そのことによる影響はほとんどありません。

実際、僕のゲームレビューが最悪の評価をして、メーカーが“広告を載せなくする！”っていう話になる場合はよくあります。僕たちの場合は大丈夫ですが、そういう意味では今フランスのゲーム雑誌は大まかに分けて2分されていると言っていいでしょう。

ひとつはインディペンデントのように広告を載せずにキツイレビューをやる雑誌。そして、もうひとつは広告やスクープ記事をいっぱいもらって、その代わりに甘いレビューをする雑誌です」

グレゴワール・エロー氏
Grégoire Hellot

フランスを代表するゲーム雑誌「JOYPAD」などのライターを務める。『同級生2』で生きた日本語を覚えたという日本好きのゲーマーだ。今は『ポケモン金・銀』にハマる日々とのこと。

メーカーのレビューに対する生の声を収録

review

ここではレビューに対するメーカーの生の声を紹介していく。レビューに対してメーカーがどう考えているのか、ご理解いただけるようになるのではないだろうか。

低すぎる!?
レビュアーの意識

今回寄せられたコメントのほとんどが、雑誌のレビューに苦言を呈するというもの。やはり常日頃から不満に感じていた部分があったようだ。多かったのは、

「ユーザーに対し多大な影響力があるので、**もっと責任をもってレビューをしてほしい**」

「**レビュアーの質が低すぎる**のではないか」

というレビュアーの態度そのものに疑問を投げかけるもの。もっと具体例を挙げて、

「タイトルが多いのは分かるが、それにしても**1本あたりのプレイ時間にバラツキがあり過ぎる**。もっとしっかりプレイしてほしい」

「明らかな間違いや誤解はなくしてほしい」

「明らかに**コイツはプレイしていないな**と分かるコメントがたくさんあった」

などといった批判も寄せられた。また、その一方で、

「**レビューの結果によってソフトの売れ行きも違ってくる**のでその辺も配慮してほしい」

「ゲームソフトを単に評価し、批判するのではなく、ゲーム業界全体の向上という点にポイントを置いてレビューをしていかなければ、メーカーのゲーム雑誌に対する不信感も生じるし、メーカーも批判的なレビューにより弱体化してしまう。ゲーム業界全体から見ればメリットが少ないのでは」

など、レビューそのものというよりも、レビューの影響力に対しレビュアーの配慮を求めるといった、メーカー側のホンネに近いコメントも見られた。

これから求められる
プロとしての力

もちろん、すべてが批判的な意見ばかりというわけではない。

「よくメーカーがレビューに対して不満があるという話を聞きますが、よほど理不尽な点数でない限り真摯に受け止めるべきでは」

などメーカー側の問題を指摘する声もあった。そのほかにも、

「一昔前の印象を書き連ねただけのものとは違い、最近は分析的、批評的な視点をもった文章も見られるようになってきた。しかし、レビュアーのスタンスについては過渡期と言える。自分の主観を中心にして書くか、客観性をメインにして書いていくか、これからは**ゲームをきちんと見て、その善し悪しをキチンとアピールできるプロが求められる**のでは」

といった、レビューに対して一定の評価をする者や、

「ゲームメーカーにとっては時に頭の痛いコーナーだが、雑誌がユーザーと同じ視点に立てる貴重なページ。それだけにレビュアーは言いたいことをはっきりと言うべきだし、自分の興味が及ばぬところにも客観的に伝えるように努めるべきだと思う」

といったメーカーの事情をわきまえつつも、ユーザーに理解を示してくれる意見もあった。

よりよいレビューのために
何が必要になるのか…

一方、現状を不満に感じるメーカーが、その打開策としていくつかのアイデアを寄せてくれた。

「雑誌メディアの特性を考えれば、書きっぱなしというのはおかしいと思う。人の会社のゲームをレビューによって批評するのであれば、その雑誌も同様に批評されてしかるべき。メーカーには小さくてもいいから反論スペースを設けてあげるべきだと思う。

基準のない判断による点数つけという不透明さでは、一方的過ぎて逆に勘ぐられる要素にもなっている。レビューに自信を持っているのなら、胸をはって論争するくらいの度胸がほしい」

「レビューの精度を高めるためにやってほしいこと。①文字数を増やす、②レビュアーの人数を増やす、③点数を1点刻みではなく、0.5点刻みにする」

とはいえ、中には

「レビューのあり方を根本から考え直してもいい時期に来ているのではないでしょうか」

などという声もあった。

各ゲーム誌別にみるレビューの傾向は？

今回調査対象になったのは、DCの発売から今年12月23日までの間に発売されたDCタイトル。対象雑誌は本誌、ドリームキャストマガジン（ソフトバンクパブリッシング）、電撃ドリームキャスト（メディアワークス）のDC専門誌に週刊ファミ通（アスキー）を加えた4誌。

DCタイトルのレビューを点数ごとに集計したのが左の図だ。

採点基準は
雑誌によりそれぞれ

ひと目みて明らかなのが、本誌レビューに3点と4点がないという事実。6点～9点だけで93%を占めるという結果になっている。そのことを反映してか、全平均点も4誌中でもっとも高い7.42点だ。

ちなみに本誌の場合、平均点を7点に設定しており、それよりも8点をつけるタイトルが多いということは、DCには平均点以上のタイトルが多いという証であろうか。

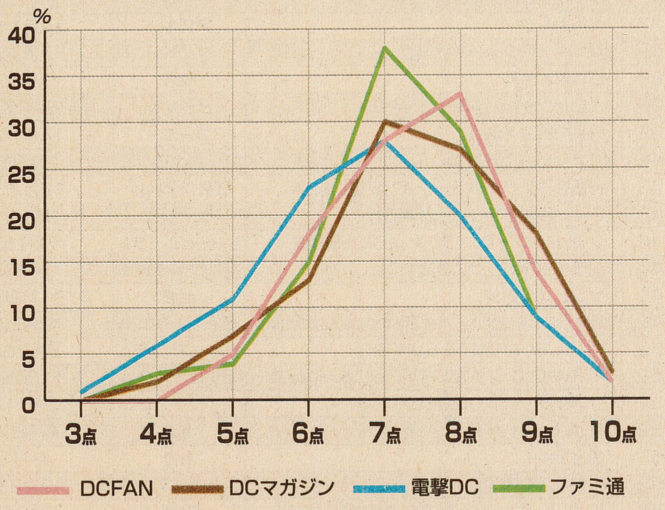
対照的なのがDCマガジン。3～10点までバランスよく配置されている。10点を与えたタイトルは10作品と4誌中もっとも多いが、その分低い点数も多い。

4誌中でもっとも平均点の低いのが電撃DCで、唯一の6点台を記録している。それと比例するように9、10点が少なく、全体の3%となっている（DCFAN：16%、DCマガ：21%、ファミ通：9%）。5、6点が全体の5割以上を占める結果だ。

ファミ通で目立つのは7点が非常に多いということで、全体の4割近くを占めている。そのほかの点数に関してはバランスよく配されていると言えるだろう。

それぞれ得点にばらつきはあるが、平均点にはそんなに違いがないという結果になっている。

雑誌名	平均点	3点	4点	5点	6点	7点	8点	9点	10点
DCFAN	7.42	0	0	14	52	79	95	40	7
DCマガジン	7.37	1	8	22	43	93	89	58	10
電撃DC	6.77	1	11	21	43	51	36	16	4
ファミ通	7.23	0	10	14	53	142	104	32	9



Chapter.3

4誌レビュー結果にみる これがDCソフト全ランキングだ！

ここではDCが発売されてから現在に至るまでの110タイトルについて、本誌、ドリームキャストマガジン、電撃ドリームキャストのDC専門誌に、週刊ファミ通を加えた合計4誌のレビュアー点数の平均点を割り出してみた。合わせて販売本数順位も紹介する。

順位	タイトル	メーカー	発売日	ドリームキャストFAN			ドリームキャストマガジン			電撃ドリームキャスト			週刊ファミ通				平均点	販売本数順位
				A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	D		
1	ソウルキャリバー	ナムコ	8月5日	10	9	9	10	10	10	10	8	10	10	10	10	10	9.69	4
2	SONIC ADVENTURE	セガ	98年12月23日	9	9	9	9	9	10	—	—	—	9	10	9	10	9.30	1
3	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	12月9日	9	10	9	9	9	9	9	8	9	10	10	9	10	9.23	—
4	バーチャファイター3tb	セガ	98年11月27日	9	9	8	10	10	10	—	—	—	9	9	9	9	9.20	2
5	セガラリー2	セガ	1月21日	9	10	9	8	9	9	—	—	—	9	9	9	9	9.00	3
6	ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場	カプコン	7月8日	7	8	9	9	9	9	9	8	9	8	8	8	9	8.46	34
7	バイオハザード2 value plus	カプコン	12月23日	—	—	—	9	8	8	—	—	—	9	8	8	9	8.43	—
8	チューチューロケット！	セガ	11月11日	10	9	8	10	8	9	6	8	7	9	9	8	8	8.38	35
8	魔剣X	アトラス	11月25日	9	8	8	9	9	7	9	10	8	9	8	7	8	8.38	25
10	プロ野球チームをつくろう！	セガ	8月5日	8	8	8	9	9	9	8	9	9	8	8	7	8	8.31	8
10	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	9月30日	8	8	8	8	9	8	9	7	9	9	9	8	8	8.31	6
12	パワーストーン	カプコン	2月25日	9	8	8	8	9	7	—	—	—	8	9	8	9	8.30	12
13	THE HOUSE OF THE DEAD2	セガ	3月25日	9	8	9	7	9	7	—	—	—	9	8	8	8	8.20	7
13	スペースチャンネル5	セガ	12月16日	—	—	—	9	10	9	8	9	8	8	6	7	8	8.20	—
15	ジャイアントグラム～全日本プロレス2 in武道館～	セガ	6月24日	8	8	8	8	10	9	8	7	8	8	8	8	8	8.15	21
15	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	カプコン	11月25日	8	9	9	8	9	8	7	8	9	7	8	8	8	8.15	32
17	エアロダンシング featuring Blue Impulse	CRI	3月4日	9	9	8	7	9	9	—	—	—	7	7	8	8	8.10	31
17	マーヴルVS.カプコン クラッシュ オブ スーパーヒーローズ	カプコン	3月25日	9	7	8	9	8	8	—	—	—	8	8	8	8	8.10	18
19	バーチャストライカー2　ver.2000.1	セガ	12月2日	8	8	9	9	9	9	7	7	6	9	7	8	9	8.08	10
20	戦国TURB	NECホームエレクトロニクス	1月14日	9	8	7	8	9	7	—	—	—	—	—	—	—	8.00	50
20	ポップンミュージック	コナミ	2月25日	8	7	8	9	9	9	—	—	—	8	7	8	7	8.00	36
20	森田の最強将棋	ランダムハウス	4月15日	—	—	—	9	7	8	—	—	—	—	—	—	—	8.00	83
20	Dの食卓2	ワープ	12月23日	8	8	8	8	7	9	—	—	—	9	7	8	8	8.00	—
24	爆裂無敵バンガイオー	トレジャー	12月9日	10	8	9	7	9	9	—	—	—	7	7	8	5	7.90	—
25	首都高バトル	元気	6月24日	8	7	8	8	6	9	8	9	6	8	9	7	8	7.77	9
25	FRAME GRIDE	フロム・ソフトウェア	7月15日	8	8	8	9	6	8	8	9	8	8	7	7	7	7.77	26
25	あつまれ！ぐるぐる温泉	セガ	9月23日	8	8	9	8	9	7	8	8	7	7	7	8	7	7.77	43
25	ストリートファイターⅢダブルインパクト	カプコン	12月16日	8	8	8	7	8	8	8	8	7	8	7	8	8	7.77	—
29	信長の野望 将星録 with パワーアップキット	コーエー	3月25日	—	—	—	7	8	9	—	—	—	8	7	8	7	7.71	62
30	ダイナマイト刑事2	セガ	5月27日	8	8	7	6	9	9	—	—	—	8	8	8	6	7.70	20
31	シーマン～禁断のペット～	ビバリウム	7月29日	8	9	8	6	9	7	7	9	8	9	7	7	6	7.69	5
31	機動戦士ガンダム コロニーの落ちた地で…	バンダイ	8月26日	8	7	8	7	8	7	8	7	8	8	9	7	8	7.69	16
31	REVIVE…～蘇生～	データイースト	10月28日	9	8	8	8	8	8	7	8	8	8	7	7	6	7.69	30
34	ポップンミュージック2	コナミ	9月14日	8	7	7	8	8	8	8	7	7	8	8	7	8	7.62	49
35	パンツァーフロント	アスキー	12月22日	7	8	7	6	9	9	—	—	—	8	7	7	8	7.60	—
35	神機世界エヴォリューション	セガ/ESP/スティング	1月21日	8	7	7	7	8	7	—	—	—	8	8	8	8	7.60	11
37	クライマックスランダーズ	セガ	9月15日	8	9	7	6	9	9	8	7	8	7	7	7	6	7.54	45
37	ベルセルク	アスキー	12月16日	8	8	7	9	9	7	7	7	6	7	8	7	8	7.54	—
39	サイキックフォース2012	タイトー	3月4日	8	9	8	7	7	8	—	—	—	7	7	7	7	7.50	24
39	ぷよぷよ～ん	セガ	3月4日	7	7	8	8	8	8	—	—	—	8	7	7	7	7.50	27
39	エレメンタル・ギミック・ギア	ハドソン	5月27日	8	8	7	9	8	8	—	—	—	7	6	7	7	7.50	42
39	信長の野望 烈風伝	コーエー	12月16日	9	7	7	7	8	7	—	—	—	—	—	—	—	7.50	—
43	エアフォースデルタ	コナミ	7月29日	8	8	7	7	7	9	7	7	6	8	8	7	8	7.46	37
43	神機世界エヴォリューション2 遠い約束	ESP/スティング	12月23日	8	8	7	8	8	7	7	8	7	7	8	7	7	7.46	—
45	アイドル雀士をつくっちゃおう♡	ジャレコ	9月23日	9	9	7	7	8	8	6	8	5	—	—	—	—	7.44	51
46	ワールド・ネバーランドプラス～オルルド王国物語～	リバーヒルソフト	7月15日	7	6	6	8	8	7	7	9	8	8	7	8	7	7.38	58
46	ブラックマトリクス AD	NECインターチャネル	9月30日	7	8	8	8	8	7	8	5	7	8	7	8	7	7.38	29
46	ゾンビリベンジ	セガ	11月25日	7	10	7	8	8	7	7	6	4	7	8	8	9	7.38	41
49	戦国TURB Fanfan I♡me Dunce-doubentendre	NECホームエレクトロニクス	12月23日	7	8	6	8	8	7	—	—	—	—	—	—	—	7.33	—
50	COOL BOARDERS BURRRN	ウェップシステム	8月26日	7	7	7	8	8	8	7	7	6	8	7	8	7	7.31	53
50	F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast	ビデオシステム	11月25日	8	8	8	8	6	7	6	7	7	7	8	8	7	7.31	52
52	リアルサウンド～風のリグレット～	ワープ	3月11日	8	8	8	9	7	8	—	—	—	7	6	6	6	7.30	56
52	スーパースピード・レーシング	セガ	3月25日	8	8	6	8	8	8	—	—	—	6	7	7	7	7.30	47
52	Get Bass	セガ	4月1日	9	8	7	7	6	8	—	—	—	8	6	7	7	7.30	17
52	東京バス案内（ガイド）	フォーティファイブ	12月23日	8	6	6	7	7	7	—	—	—	6	8	9	9	7.30	—
56	ザ・キング・オブ・ファイターズDREAM MATCH 1999	SNK	6月24日	7	8	7	8	7	7	7	7	6	8	7	7	8	7.23	14

順位	タイトル	メーカー	発売日	ドリームキャストFAN			ドリームキャストマガジン			電撃ドリームキャスト			週刊ファミ通				平均点	販売本数順位
				A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	D		
57	ESPION-AGE-NTS	NECホームエレクトロニクス	9月23日	9	7	6	7	7	8	7	7	7	—	—	—	—	7.22	68
58	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2	ユービーアイソフト	3月11日	9	7	6	7	7	5	—	—	—	8	8	7	8	7.20	48
58	三國志VI	コーエー	3月25日	8	7	7	7	8	8	—	—	—	7	7	7	6	7.20	63
60	ギガウイング	カプコン	11月11日	9	7	7	7	8	6	7	8	6	7	7	7	7	7.15	60
60	スピード・デビル	ユービーアイソフト	11月11日	6	7	7	8	7	7	8	7	7	7	7	7	8	7.15	84
60	ゴルフしようよ	ボトムアップ	12月9日	8	8	7	9	8	8	6	6	5	7	6	7	8	7.15	—
63	北へ。White Illumination	ハドソン	3月18日	9	7	7	7	8	6	—	—	—	7	6	7	7	7.10	39
63	BLUE STINGER	セガ	3月25日	7	7	6	8	7	8	—	—	—	7	7	7	7	7.10	15
65	サンライズ英雄譚	サンライズインタラクティブ	12月2日	10	9	6	7	9	7	5	8	6	7	5	7	6	7.08	38
66	新日本プロレスリング闘魂烈伝4	トミー	9月2日	8	7	8	6	5	5	7	7	7	8	8	7	8	7.00	22
66	dancing blade かってに桃天使II ～Tears of Eden完全版	コナミ	9月30日	6	6	6	7	8	8	5	10	7	—	—	—	—	7.00	73
66	バーミリオン・デザート	リバーヒルソフト	12月2日	8	8	8	7	7	6	6	6	6	7	7	8	7	7.00	81
66	プロ野球チームであそぼう！	セガ	12月23日	—	—	—	7	8	7	6	6	5	9	7	8	7	7.00	—
66	ペンペン トライアイスロン	ゼネラル・エンタテイメント	98年11月27日	8	6	7	8	8	8	—	—	—	7	6	6	6	7.00	23
66	インカミング 人類最終決戦	イマジニア	98年12月17日	7	8	7	8	6	7	—	—	—	6	7	7	7	7.00	33
72	スターグラディエイター2 ナイトメア オブ ビルシュタイン	カプコン	12月9日	6	7	7	7	7	5	6	8	6	8	7	8	8	6.92	—
73	GODZILLA GENERATIONS	セガ	98年11月27日	8	9	8	8	8	8	—	—	—	7	4	5	4	6.90	13
74	機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION	角川書店／ESP	8月26日	8	8	8	7	8	5	5	6	7	7	7	7	6	6.85	28
75	麻雀大会II Special	コーエー	3月4日	6	6	7	6	8	7	—	—	—	7	7	7	7	6.80	65
76	永世名人3～ゲームクリエイター吉村信弘の頭脳～	コナミ	7月8日	6	5	6	7	9	8	6	8	6	—	—	—	—	6.78	88
77	バギーヒート	CRI	7月8日	8	6	7	9	7	6	6	7	6	7	6	6	7	6.77	66
78	SEVENTH CROSS	NECホームエレクトロニクス	98年12月23日	8	8	7	6	7	7	—	—	—	4	8	7	5	6.70	40
79	超発明BOYカニパン～暴走ロボトの謎!?～	セガ	7月8日	7	7	7	8	6	6	6	7	5	8	6	7	7	6.69	82
80	お・と・い・れ	ワカ製作所	12月9日	—	—	—	6	7	7	—	—	—	—	—	—	—	6.67	—
81	マリオネットカンパニー	マイクロキャビン	10月7日	7	7	6	7	7	7	4	6	6	7	8	7	7	6.62	59
82	Webミステリー 予知夢ヲ見ル猫	メビウス	4月22日	6	7	6	7	6	8	—	—	—	7	6	7	6	6.60	72
83	まぼろし月夜	シムス	9月23日	6	7	7	7	7	6	6	6	6	7	6	7	7	6.54	64
84	日本プロ麻雀連盟公認徹萬 免許皆伝	ナグザット	11月18日	6	7	6	6	8	6	—	—	—	—	—	—	—	6.50	86
85	マリオネットハンドラー	マイクロネット	7月29日	7	6	7	7	8	5	7	6	6	7	6	6	6	6.46	77
86	ぷよぷよDA！-featuring ELLENA System-	コンパイル	12月16日	6	7	6	6	5	6	—	—	—	7	8	6	7	6.40	—
87	ジェットコースタードリーム	ボトムアップ	12月9日	6	8	7	6	6	7	5	6	4	6	7	7	8	6.38	—
88	ネッパチ～10連チャンでラスベガス旅行～	ダイコク電機	11月25日	—	—	—	5	7	7	—	—	—	—	—	—	—	6.33	55
88	央華封神 央華咲きし刻	ESP/メディアワークス	12月16日	6	7	6	6	7	6	—	—	—	—	—	—	—	6.33	—
90	生体兵器エクスペンダブル	イマジニア	6月24日	5	6	6	6	7	8	7	6	5	7	6	6	7	6.31	69
91	電幻天使対戦麻雀シャングリラ	マーベラスエンターテイメント	11月25日	—	—	—	5	7	8	5	5	7	8	6	6	6	6.30	78
92	蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン	パンサーソフトウェア	11月3日	7	7	8	7	6	5	4	7	4	7	5	6	7	6.15	79
92	SUPERPRODUCERS目指せショウビズ界	ハドソン	11月11日	6	6	7	7	7	5	5	7	7	7	4	6	6	6.15	74
94	レッドラインレーサー	イマジニア	4月29日	7	5	5	7	6	5	—	—	—	6	7	6	7	6.10	71
95	ラングリッサーミレニアム	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	11月3日	5	5	6	7	6	7	7	6	6	7	4	7	6	6.08	44
96	真 本格花札	アルトロン	7月22日	6	6	7	5	7	5	6	7	5	—	—	—	—	6.00	90
96	dancing blade かってに桃天使！ 完全版	コナミ	9月2日	7	6	5	5	6	7	4	9	5	—	—	—	—	6.00	70
96	田中寅彦のウル寅流将棋居飛車穴熊編	アークシステムワークス	11月11日	—	—	—	6	7	5	—	—	—	—	—	—	—	6.00	93
96	棋太平GOLD	ネットビレッジ	11月18日	—	—	—	5	6	7	—	—	—	—	—	—	—	6.00	94
96	July	フォーティファイブ	98年11月27日	6	6	6	6	6	5	—	—	—	7	7	6	5	6.00	19
96	悠久幻想曲 Perpetual Blue	メディアワークス	12月23日	—	—	—	6	5	4	—	—	—	7	7	7	6	6.00	—
102	TETRIS 4D	ビーピーエス	98年12月23日	5	6	8	7	4	5	—	—	—	—	—	—	—	5.83	54
103	アキハバラ電脳組パタPies！	セガ	7月29日	6	5	5	7	7	8	4	5	4	6	6	7	5	5.77	85
103	ぷらすぷらむ	拓洋興業	10月7日	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	5.77	92
105	ゴジラ・ジェネレーションズ マキシマム・インパクト	セガ	12月23日	—	—	—	7	5	6	—	—	—	7	5	6	4	5.71	—
106	デスクリムゾン2 －メラニートの祭壇－	エコール	11月25日	7	6	5	5	8	4	6	7	5	4	4	5	6	5.54	80
107	北へ。PhotoMemories	ハドソン	8月5日	—	—	—	—	—	—	5	6	5	—	—	—	—	5.33	61
108	電波少年的懸賞生活ソフト なすびの部屋	ハドソン	7月22日	—	—	—	—	—	—	3	8	4	—	—	—	—	5.00	57
109	世界ふしぎ発見！トロイア	TBS	7月22日	5	5	6	4	4	3	4	5	4	7	5	5	4	4.69	89
110	学級王ヤマザキ～ヤマザキ王国大フン争！～	セガ	12月23日	—	—	—	4	4	4	—	—	—	4	5	6	5	4.57	—

解説 売れるソフトは評価も高い？

ご覧いただければ分かるとおり、基本的にレビューで高得点を獲得したソフトほどよく売れる傾向にあると見ていいだろう。

そんな中異彩を放っているのが30位の『シーマン～禁断のペット』。多くのレビュアーもその扱いには苦慮したことであろうが、こんなところにも『シーマン』の意外な健闘を裏付ける跡が残っている。レビューの結果が必ずしも売り上げには結びつかないといういい例だ。

それにしても、13人中10人が10点をつけた『ソウルキャリバー』には驚き。DCユーザーであることが幸せに感じられるのでは。

Final Chapter

出張版・雑感Impression!! レビュアー座談会ギリギリトーク炸裂!!

本誌レビューコーナーでも高い人気を誇る「雑感Impression」が本企画に出張した。最後はおなじみ本誌編集部員による座談会を敢行。レビューについて常日頃思っていることをありのままに語ってもらったのだ。はてさて、どんな話が飛び出しますか…。

読者よりもメーカーの方が敏感？

review

加藤 本誌編集長代理。今回の統計では、やはり中辛であることを証明したSLG好きレビュアー。

五十嵐 本誌レビューコーナー「ニューソフトウェア・インプレッション」担当。毎回みんなの進行が遅いのを嘆いている。

西村 先代レビューコーナー担当。本座談会のため冥界より復活を果たす。趣味は昆布茶。

井上 編集部の誇るイブシ銀。レースゲームを見る目には定評あり。

松本 本誌特攻隊隊長。優勝したゲーム大会は数しれず。されど最近スランプ気味（私生活も）。

古屋 勤続3年9ヵ月を誇りながらほとんどレビューをしたことがない。今回故あって進行役を担当。

ソフトが好きなら レビューの結果は関係なし!?

古屋 今回、企画のためにアンケート調査をしてみたんですが、読者が意外とゲーム雑誌のレビューに対して冷静であるという印象を持ったんですが…。

井上 読者にしても、書いてあることをそのまま鵜呑みにするような人はそんなにいないと思いますよ。実際、僕もそうですけど、そのゲームが好きだと思ったら、レビューの点数がどんなに悪くても、関係ないですもん。

松本 ワタシなんかだと、逆に自分の好きなゲームを他人がどう評価しているか非常に興味がありますけどね。ただ、それで買う買わないということには確かにならないケド。

加藤 オレは買うか買わないか迷っているときに、レビューを見て買うのをやめたことがあるぞ。

西村 どちらかというとメーカーさんのほうが過剰に反応しているような気がするね〜。

参考資料 現役レビュアー全データ

レビュアー	タイトル数	平均点	担当記事	キャラもの	好きなゲーム
西村俊行	230	6.03	6.86	6.15	5.93（SLG）
山口康弘	184	6.88	7.87	7.35	7.00（RAC）
加藤政樹	174	6.05	8.13	6.00	5.62（SLG）
田中雅邦	118	7.34	7.82	6.88	7.14（ADV）
松本亮	116	6.71	7.76	7.88	6.38（SLG）
牛山雅彦	90	6.24	6.68	6.00	6.52（ADV）
五十嵐達雄	41	6.78	8.33	5.00	6.89（SLG）
田中和也	41	6.32	7.67	7.33	7.11（ADV）
井上淳	31	7.58	7.69	—	7.29（RAC）
石井一成	15	6.60	—	—	6.50（ADV）
田中一行	12	7.67	—	9.00	7.67（格闘）
平均	54	6.50	7.16	6.49	—

レビューは客観的たりうるか？

review

古屋 ただ、メーカーさんが過敏に反応するのも分からなくもないんです。やはり点数がでるということで、流通関係者やユーザーにそれなりの影響を与えてしまいますからね…。

西村 「もっと書くことに責任を持ってほしい」というメーカーさんの声もあったしね〜。当然、いい加減な扱いをしたら納得できないだろうし〜。

古屋 その点、僕たちの取り組み方も問われているのではないでしょうか…。

加藤 それはレビューに限らず、この業界に身を置く者にとっては、当然必要とされることだろう。それだけの覚悟は誰にでもあるハズだよ。なあ、松本？

松本 な、なんでワタシに振るんですか？（汗）

西村 でも、さすがにこれだけソフトが多くなってくると、すべてのソフトをプレイするのは大変ですよね〜。

五十嵐 ワシたちにしたら、とにかくどこに出しても、恥ずかしくないようなレビューを心がけるべきだと思うぜ。

井上 確かに、真摯に取り組んでいく姿勢は大切だと思います。今正直言って、メーカーさんには我々に対する不信感があると思うんです。その辺を払拭していかないといけないのでは。

加藤 オレたちにはオレたちの、メーカーにはメーカーの言い分があるからな。一概にどうこう言える問題じゃないけど、オレたちにできるのは、できるだけ公平にレビューをすることじゃないかな。

レビューの点数は 注意を引くためのもの？

古屋 ところで、レビューに点数をつけるのって必要なんですかね。

松本 それは必要だよ。ないとかなり味気なくなると思うヨ。

五十嵐 点数っていうのは、これで相手の注意を引くという、「掴み」みたいな意味もあるしな。

西村 あったほうがおもしろいし、わかりやすいからね。

加藤 なかったら「このゲーム、おもしろいのか、おもしろくないのか、はっきりしろ」ってことになるかもな。

古屋 でも、客観的に点数をつけるのは難しいですよね…。

加藤 そりゃ難しいに決まっているだろ。自分がプレイしたゲームの批評を書くわけだから。

五十嵐 基本的にレビューって、どうしても主観が入ってしまうと思うぜ。人間にはやっぱり好き嫌いがあるし、好きだからこそいろんなところに目が届くということもあるじゃないか。そういう意味では一概に客観的なのがいいとも思えないしなあ。

古屋 でも、ある程度は「読者だったらどうだろう」って想定しながら点数を付けることも必要だと思うんですけど…。

西村 それはあくまで、遊ぶであろう立場になって想像するしかないわけで、そういう意味では偽りの客観性でしかないと思うよ〜。

流通からみたゲーム雑誌のレビュー

さて、流通関係者は実際のところゲーム雑誌のレビューをどのように捉えているのか？　レビューの結果がソフトの入荷に影響を及ぼすことがあるのか。中部地方を中心に展開するファミコンランド・あくとのDC仕入れ担当松本雅美氏にお話をうかがった。

「受注期にはレビューは出ていないので入荷ということでは特に参考にしていません。商品のランクについては私たちバイヤーが自身の目で決めています。

雑誌のレビューに関しては、実際のところあまり信用していません。ゲームというのはやはり個人で受け取り方が違うものだと思います。私たちの場合、そのゲームがどんなお客様に対して販売できるのか考えた上で、トータルの販売予測を立てて動いています。そういう意味ではレビューはあくまで参考程度にしかとどめていません。ただし、ユーザーさんはレビューに左右されることが十分考えられるので、その辺を踏まえた上で発売直前に商品ランクを調整したりはします。

レビューは、自分たちが立てたランクと比較して楽しく読んでいます。でも、個人的には正当な評価がされているかというと少し疑問に感じることもあります」

流通としてのプロであるとするならば、レビューは参考程度にとどめ、あくまでも自分の目で判断するというスタンスだ。

レビューは「好き」か「嫌い」かでいい？
review

松本 極論すると、レビューは「好き」「嫌い」の2項で構わないと思うんだヨ。ゲームの基本は遊びなんだし、おもしろいか、つまらないかで十分。そういう意味ではワタシは好き嫌いが激しいっすヨ。10点が一番多い男なんで。

加藤 10点王（笑）。

五十嵐 でも10点ってことは非の打ちどころのないソフトってことだろ、なかなか怖くてつけられるもんじゃないぜ。

加藤 オレも減点法で採点しているから、ちょっとでも不満点があると10点は出せないな。

松本 まさにワタシは逆ですね。100%主観と本能でやってますからね（笑）。

五十嵐 これで結構読者から信頼されているんだからなあ。

井上 でも、彼のそういう気持ちも分からなくはないよね。僕だって、本来はそんなに高い評価を与えられないけど、8点くらいつけたくなっちゃうソフトってありますからね。何だか妙に気に入っちゃうんですよ。

五十嵐 確かに、項目別に減点法

理想のレビューは読者参加型？

で点数をつけるとすごい低い点になったりするけど、何か1つでも、ものすごくいい個性があったりするとボーンと点が跳ね上がったりするからな。それがあるかないかで点数が変わるのはある意味仕方のないことであって、そういうのは客観的に見ているだけではなかなか分からないと思うんだよね。

西村 客観性っていうのは究極的にはたくさんの主観を集めるしかないんじゃないかな〜。たとえばクソゲーだけど1つだけ光るところがあると評価が「4・4・4・8・4」とかになる。それで「ああ、これは5人に1人くらいはピンとくるゲームなんだなあ」って分かることもあるだろうし。それを1人がレビューして4.8点というと、少し違うと思うよ。

古屋 そういう意味では、うちでやっているゲーム成績表は理想に近いのかもしれませんね…。

読者でも、レビューよりもゲーム成績表の方を参考にするという方も多かったですから…。

加藤 一番最初にオレたちがやった10人レビューもそれに近い感覚があるね。

五十嵐 やっているときは時間的にとてもキツかったけど、こうしてみると結構理想のレビューだったのかもしれないな。



ある意味理想だった？'96年No.12〜No.19まで続いた10人レビュー

参考資料 買ってソンなし!? 本誌歴代10点ソフト

タイトル	メーカー	発売日	レビュアー
デジタルピンボール ネクロノミコン(SS)	カゼ	96年11月15日	内海幸
この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO（SS）	エルフ	96年12月4日	田中和也
シャイニング・フォースⅢシナリオ3 氷壁の邪神宮（SS）	セガ	97年9月23日	片井美樹雄
スーチーパイアドベンチャー♡ドキドキナイトメア（SS）	ジャレコ	98年2月26日	田中雅邦
スーパーロボット大戦F 完結編（SS）	バンプレスト	98年4月23日	松本亮
〃	〃	〃	山口康弘
〃	〃	〃	青木智彦
セガラリー2（DC）	セガ	1月28日	山口康弘
ソウルキャリバー（DC）	ナムコ	8月5日	松本亮
チューチューロケット！（DC）	セガ	11月11日	松本亮
ゾンビリベンジ（DC）	セガ	11月25日	沓澤真二
サンライズ英雄譚（DC）	サンライズインタラクティブ	12月9日	松本亮
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム（DC）	セガ	12月9日	井上淳
爆裂無敵バンガイオー（DC）	トレジャー	12月9日	田中雅邦

※データは本誌レビューが現在のパターンになった'96年No.20以降のものです。

次の時代のレビューのカタチは？
review

古屋 先ほど松本さんが読者に人気があるという話題になりましたが、実はアンケートで「ゲーム雑誌でもっとも信頼できるレビュアーは？」という質問もしていたんですよ…。

西村 1位は〜？

古屋 それは言えません（笑）。でも、うちの編集部に限定すると、松本さんが見事1位に輝いているんです。加藤さんと並んで。

五十嵐 へえ、それは意外だな。2人ともレビュアーとしては対極に位置するのにね。

井上 松本の場合は、好みがはっきりしているから読者の嗜好とも合いやすいんじゃないですかね。松本の薦めるゲームなら安心だっていう。

西村 レビュアーへの信用って大切なことで、僕が思うに、そもそもレビューの理想というのは、ある程度、知名度のあるキャラクタが少数で全ソフトをレビューすることだと思うんですよ〜。

そのほうが読者にレビュアーを認知させやすいからね〜。読者にとってはレビュアーが近い存在のほうが親しみが湧きやすいし、いいんじゃないかな。

加藤 いわゆるキャラ立ちってヤツだな。

五十嵐 でも、実際問題として、これだけ世に出るゲームソフトの数が多くなると、少数ですべてのソフトをフォローするのは不可能に近いぜ。キャラを立てるのだって結構難しいし。

キャラ立てという意味ではワシも努力したけど、うちの場合は必ずしも成功したとはいえなかったしなあ…（以下フェードアウト）。

加藤 それにほかにもいろんなことがあるし…（ごにゃごにゃ※）。

（※「開発にインタビューに行ったら嫌な顔をされたり、苦情が来たり、素材出さないって言われたり、素材出すけど取材はダメとか言われたり、うちのゲームはあれより点が低いのか、と言われたり、そして編集部に唐突にどなりこんできたり…」と言いたいのをこらえているらしい・編集部注）

西村 その辺のジレンマをどう解決していくかが、今後のレビューの課題になるんじゃないかな〜。

夢は大きくカリスマレビュアー!?

古屋 今、ゲーム雑誌のレビューっていうのは、週刊ファミ通のようにカタログ的に全部取り上げて短いコメントで評価するのと、ゲーム批評のようにセレクトしたソフトをたくさんの文章を費やして紹介するのと2分化されていると思うんですが、今後はどういう形で発展していくのが望ましいんでしょうか…。

加藤 それは、何も考えずに書けるのが一番いいんだろうね。

まあ、あえて理想を言うなら、10人くらいである程度長いコメントを書かせることだろうな。ただ、当然長いコメントを書くとなったらそれなりのスキルは必要になるけど。

西村 レビューはプレイ時間の割には金銭面で割に合わないという難点があるんですけどね〜。

松本 だったら雑誌がお金をだして雇いたくなるような批評家を作ればいい。

井上 松本が先駆者になるというのはどう？ 1回レビューをやるごとに、ブラックジャックみたいに20万円くらい貰ったりして。

松本 お、いいね。カリスマレビュアー誕生（笑）。よし、転職だ!!

本誌限定 レビュー人気ランキング

レビュアー	得票数
加藤政樹	12
松本亮	12
五十嵐達雄	8
牛山雅彦	8
井上淳	4

今からデビューしても遅くない！『オラタン』対戦基礎講座

CYBER TROOPERS 電脳戦機バーチャロン VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM

電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム

ネット対戦も好評なドリームキャスト版『オラタン』。今回は対戦プレイにおける基本的な戦略を徹底解説！

DC	発売中（12月9日） 5800円（税別）
発売元	セガ
開発元	セガ
ジャンル	対戦アクション
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
データセーブ	130・プレイデータ
対応周辺機器等	ツインスティック・対戦ケーブル・ぷるぷるぱっく・VGAボックス・キーボード
現在の開発状況	100%

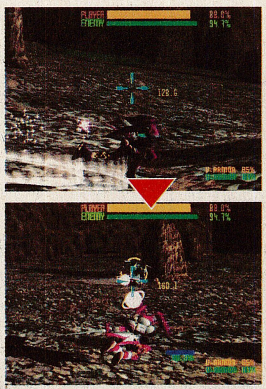
対戦時における基本と応用を4つのステップで解説

この『オラタン』というゲームの最大の魅力は、起伏に富んだ3Dのフィールドを移動しながら、銃撃戦や格闘戦など様々なシチュエーションでの戦闘の駆け引きを楽しめる自由度の高さにある。しかしそれゆえ初心者は戸惑うことが多いのも事実。まずは以下の4つの基本テクニックを覚えて、徐々に経験を積むようにしよう。

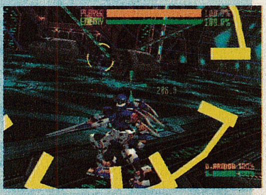
STEP1 索敵　戦闘における基本

戦闘中は常に激しく動き回るため、画面上で敵の姿を見失ってしまうケースがよくある。確実に攻撃や回避を行うためには、常に敵を視界に捉えておくことが重要。敵影をロストした場合はジャンプ、旋回、ダッシュ攻撃のいずれかを行うことで再び敵を捕捉することができる。実戦で多用するのはダッシュキャンセル→ジャンプキャンセルによる索敵。これによって最小限の動きで敵を捕捉し続けることができるので、確実に入力できるよう練習せよ。

また自分がダウンした場合、起き上がりにジャンプキャンセルの動作を行うことで素早く敵を捕捉できる（下の写真参照）。ジャンプキャンセルは近接戦闘時にも威力を発揮するので覚えておこう。

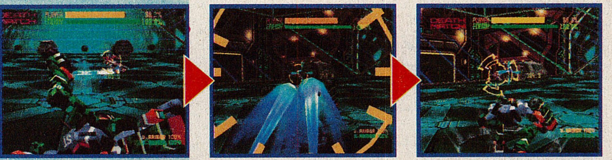


ダッシュショットは自動的に相手をサーチしてくれるのでお手軽である

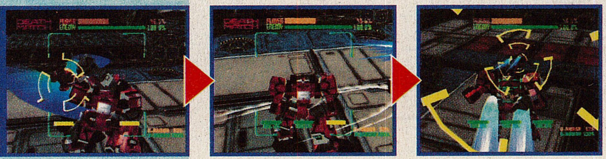


旋回を単体で使うことはまずないが…

中・遠距離

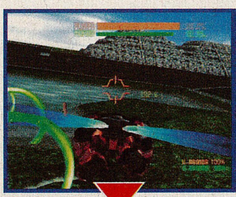


近接間合い



STEP2 回避　反撃のチャンスをうかがう

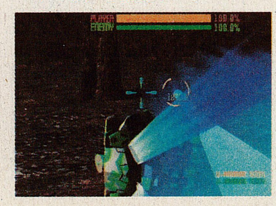
敵の攻撃を回避する手段としては、中・遠距離ならダッシュやバーティカルターン。近距離ならジャンプやクイックステップといった選択肢がある。攻撃を回避する場合もただ闇雲に避けるのではなく、相手の移動方向と攻撃のタイミングから、発射された弾の弾道を推測してVターンで回避していくテクニックを使うようにしたい。避けたあとは硬直中の敵にダッシュ攻撃を当てる。回避と反撃でワンセットと考えよう。



Vターンによる回避と反撃



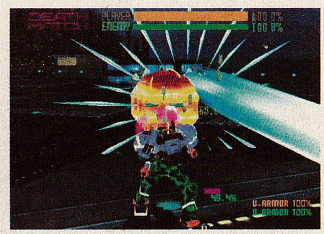
敵の軌道と交差するように動く。これは俗に交差法と呼ばれる



ジャンプ→空中ダッシュもかなり有効

状況による選択

いわゆる壁際や入り組んだ地形のフィールドなどでは思うように動けず、敵弾の回避が難しい場合がある。ボムやナパームなどの攻撃相殺能力の高い武器を持つ機体は、それをうまく使えば回避できるが、一方では地形を盾にして攻撃をやり過ごすという選択肢も存在する。瞬時の判断で選択しよう。



これは相殺の極端な例ですが…



武器ゲージがない場合などは有効

回避行動の選択肢

- ダッシュおよびVターン
- ジャンプ→空中ダッシュ
- ボムやナパームで相殺
- 障害物を利用

STEP3 攻撃 緩急をつけて動く

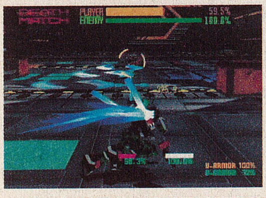
単調な動きしかしないCOMと違い、こちらの予想外の動きをする人間同士の対戦で、敵に攻撃をヒットさせることは意外に難しい。操作に慣れるまでは当たるを幸いに撃ちまくるものだが、これではいつまでたっても上達しない。各攻撃の特徴を把握して、確実に敵にヒットさせよう。

しゃがみ攻撃の特性

各機体の通常時における攻撃には立ち、しゃがみ、ジャンプの3種類がある。このうちしゃがみ攻撃は敵に対するホーミング性能が高く、一度に発射できる弾数も多いという特性がある。またしゃがみ攻撃後に左右どちらかにスライドできるため隙も少なく、攻撃の連係が組み立てやすい。ダッシュ攻撃の硬直軽減にも有効なので、どんどん使っていこう。



⬅しゃがみ攻撃は対空攻撃の性能がある



⬅ダッシュ攻撃の硬直をキャンセル

ダッシュ攻撃

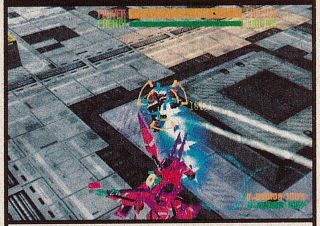
ダッシュ攻撃は、同じ武器でも前後左右で攻撃の形態や発射される弾数が変化する特性がある。実戦では威力の高い前ダッシュ攻撃をメインに使うが、このときはVターンで敵の攻撃を避けて、カウンター気味に当てるようにするのが基本。空中ダッシュも同様。

前ダッシュ右ウェポン



テムジンに代表されるように、前ダッシュ攻撃は非常に攻撃力が高い。積極的に狙おう

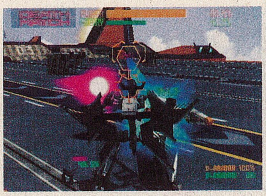
空中ダッシュ攻撃



敵のダッシュ攻撃をジャンプで避けたあとに使うと、硬直中の敵にヒットするので効果的

攻撃の硬直の軽減

何らかの攻撃を出したあとには必ず硬直時間が発生する。特にこれが顕著なのがダッシュ攻撃だ。硬直中は完全に無防備になってしまうため、攻撃の格好の的。この硬直を軽減するには、ダッシュ終了の瞬間にしゃがみ攻撃（左ターボ含む）かジャンプキャンセルを入力。さらにここからダッシュキャンセルという繰り返しが理想。



⬅硬直のキャンセルは非常に重要



しゃがみ左ターボ

⬆入力のタイミングはやや厳しいが行動の隙をほぼゼロにできる



ジャンプキャンセル

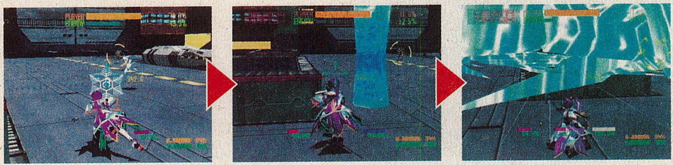
⬆こちらは簡単な方。ただし着地の際に若干の隙が発生する

攻撃の連係を考える

右、左、センターの3つの武器は、組み合わせて使うことで初めてその真価を発揮するようになっている。具体的な例としては、攻撃相殺能力のある左ウェポンをバリア代わりにして接近し、敵の反応によって次の行動を選択するという流れが基本。遠距離なら攻撃範囲の広いセンターウェポンで牽制。中距離なら前（斜め）ダッシュで一気に間合いを詰めて、威力の高い右ウェポンを狙うというように、行動が単調にならないよう工夫しよう。



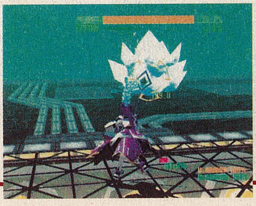
⬅武器は組み合わせて使ってこそ有効



⬆右→左→センターの連係。地形も計算に入れて使えれば非常に有効だ

ターボショットの特性について

ターボボタンはダッシュ移動のほか、各ウェポンと組み合わせて使うことで「ターボショット」という特殊な攻撃を出すことができる。ターボショットは通常の攻撃を強化したもので、主に攻撃力や追尾性能がアップしているのが特徴。ただし自機が静止状態（空中でも同様）でないと出せないため、実戦でうまく使いこなすにはややコツがいる。



⬅攻撃のバリエーションが豊富に

右ターボショット

右ターボショットは基本的に、すべてのウェポンの強化版だと考えていい。武器の攻撃力や発射する弾数がアップするものをはじめ、武器の形態を変化させるものなど様々なバリエーションがある。また右ターボボタンを使う特殊技も、一種のターボショットと考えてよいだろう。

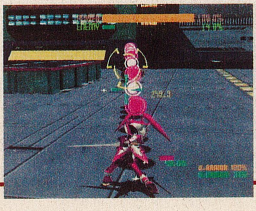


⬅攻撃力は高いが硬直が長い

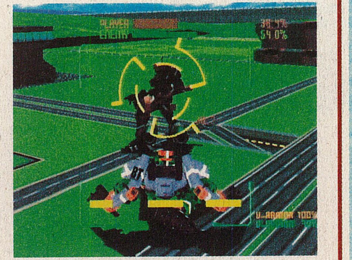
左ターボショット

左ターボショットは攻撃力こそ低いものの、ヒットさせれば敵のVアーマー値を大幅に減らすという特徴がある。ウェポンごとの組み合わせによってその効果に幅は生じるが、うまく通常攻撃と組み合わせて使うことでその効果を発揮する。静止状態でないと出せないという特性上、敵をダウンさせてから当てるなど使えるポイントは限られるため、無理にそればかりを狙っていく必要はない。遠距離戦ではあくまでも補助と割り切った方がいいだろう。

またしゃがみ左ターボショットは前にも触れた通り、ダッシュ攻撃の隙を軽減する効果がある。さらに近接戦闘時にも特殊な効果があるのだが、これの説明はまた次頁で。



⬅こまめにVアーマーを減らそう



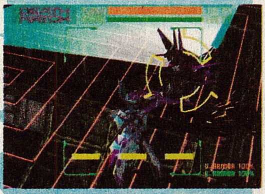
⬆ダッシュ攻撃の隙を軽減する

STEP4 インファイト 近接攻撃について

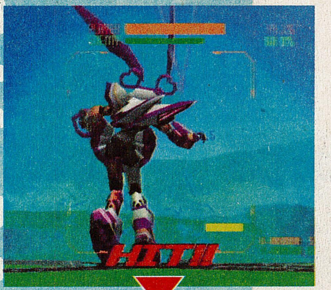
対戦での華とも言える近接攻撃合戦。対戦中必ず一度はこの状況になるので、『オラタン』を遊ぶうえでは決して避けて通れない要素だ。近接ひとつ取っても非常に奥の深いものがある。

クイックステップ①

近接戦闘時に行う重要なアクションのひとつに、クイックステップ（QS）の存在が挙げられる。QSは通常の回り込み行動のほかに、近接攻撃のモーションをキャンセルできるという特徴を備えている。これを利用して近接→QSキャンセル→QS→近接というように、途切れない連係で敵を攻撃し続けることが可能になるのだ。



⬅うまく使いこなして敵を翻弄すべし

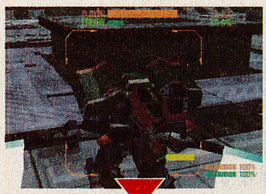




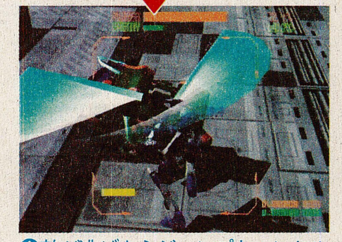
⬆1撃目がガードされたら、すぐにQSでキャンセルして次の行動へ

クイックステップ②

QSと同時に左右どちらかの攻撃ボタンを入力すると、回り込みながら近接攻撃を出すQS近接になる。このQS近接にもキャンセルがかかるため、対戦では空QSからの近接やQS近接キャンセルといった連係で、敵に攻撃のタイミングを読ませないことが重要だ。



⬅QS近接をキャンセルして様子を見る



⬆敵が逃げたらジャンプキャンセルで捕捉してQS…。以後繰り返し

ガードリバーサル

ガードモーションが出た瞬間に攻撃ボタンを入力すると、ガードモーションをキャンセルして、通常より素早く追尾性の高い近接攻撃が出る。これを用いることで、近接攻撃の出が遅い機体でも十分実戦に対応することができる。



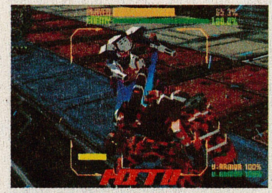
⬆ライデンなどにとっては基本テク

左ターボショットとの連係

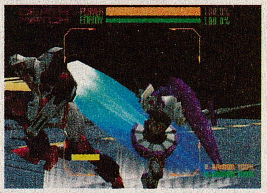
ターボショットで使用するのは右ターボボタンのみ。実は左ターボボタンはターボ近接の入力に関係していないため、ダブルロックオン状態でも左ターボショットを出せるようになっているのだ。具体的な使い方としては、通常の近接攻撃をヒットまたはガードさせたあとQSでキャンセル。左ターボショットを当ててさらにキャンセルして再び近接へ…という流れになる。左ターボはヒット時ののけぞり時間が長いため、場合によっては連続技にもなりうる。

ターボ近接

右ターボを入力しながら近接攻撃を出すと、より威力の高いターボ近接が出せる。このターボ近接は敵のガードを弾いてダウンさせる（ダメージは低い）効果がある。キャンセルもかけられるが、技のモーション自体が大振りなため実際に当てるのは意外に難しい。攻撃力の高さは魅力的だが、実戦では当たればラッキー程度に考えておいたほうがよい。



⬅ダウンを奪えるのは大きいが…

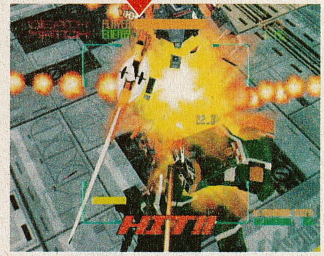


⬅キャンセルしないと隙だらけ

小ジャンプ近接

ジャンプと同時に攻撃ボタンを入力すると小ジャンプ近接攻撃になる。主に近接戦闘時に、ジャンプした敵を叩き落とすのに使う。実戦ではQSで敵のロックオンを外し、索敵しようとジャンプしたところに合わせておくという使い方になる。バクチ的要素が強いが、選択肢のひとつとしては有効だ。



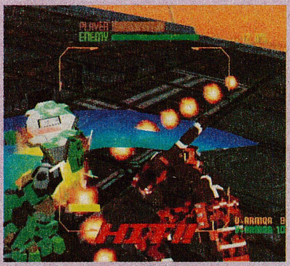


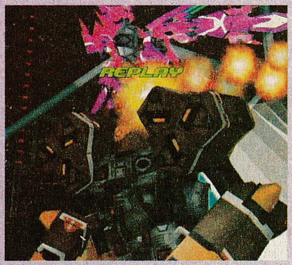
⬅⬇先読みで出さないとまず決まらない

ダッシュ近接

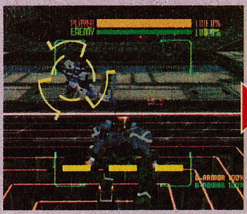
ダッシュ中に左右どちらか、または両方のレバー（コントローラは方向ボタンの下）を後ろ側に入力して攻撃ボタンを押すと、後ろから前へなぎ払うようなモーションの近接攻撃が出せる。ダブルロックオンしていない状態でも出せるので、敵とすれ違いざまに引っかけるような感じで出すのが有効だ。このとき敵のいる方向へ向けて旋回入力を加えると、よりヒットさせやすくなることを覚えておこう。ちなみにダッシュ近接はダッシュとほぼ同時に入力することで、極端に短い移動距離で出すことが可能。敵がQSで画面外に逃げた場合にこの即出しダッシュ近接を使うと、敵にとって思わぬ位置で攻撃がヒットすることがある。技の出の早い機体や、出は遅いが攻撃のリーチが長い機体の近接戦闘で特に威力を発揮する。

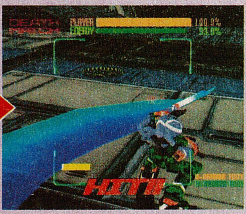
⬇ダッシュ近接は旋回入力を加えて出すのが基本だ





⬆サイファーのみ空中ダッシュ中にも出すことができる

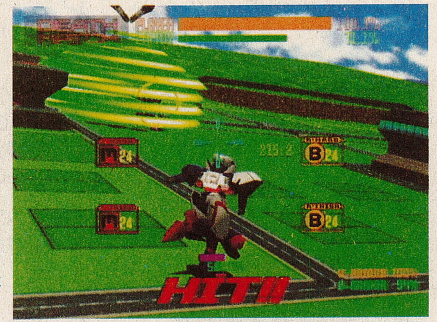




⬅先端がかすめるかどうかの位置を見計らって即出し。経験がモノをいう瞬間だ

全バーチャロイド その機体特性と基本戦術

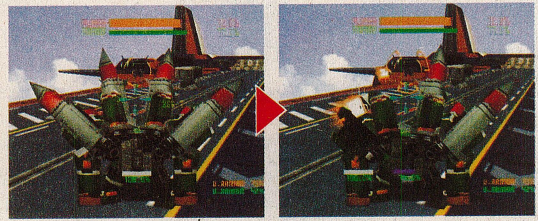
ここからは全11機のバーチャロイドの特徴と基本テクニックをはじめ、実戦で有効な連係などを解説していこう。人によって扱い方に違いはあると思うが、ここで触れているのはあくまで初心者にも対応したベーシックな話だと捉えてほしい。なお右端の表にまとめてあるのは、各ウェポンごとの有効な攻撃。文中の表記はL（左）、R（右）、C（センター）、W（ウェポン）、T（ターボ）となっている。



初心者用から上級者用まで機体の性能差は様々。自分のスタイルに合った機体を選択するといいだろう

特殊入力「ハーフキャンセル」について

センターウェポンや一部の攻撃で「武器を発射する瞬間にボタンを放す」と、通常の半分の弾数だけ発射される現象が起こる。これがハーフキャンセルだ。この技の利点は、武器のエネルギーゲージの消費量が半分で済むこと。特にライデンやグリスボックなどは多用するテクニックなので、感覚を指に覚え込ませておこう。



センターウェポンの場合は、左右どちらかのボタンを放せばよい

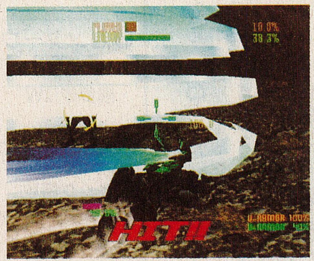


高汎用性標準機体 TEMJIN

キャンセルを駆使した機動力で攻める

使い勝手のよいRWと敵弾の相殺性能の高いLW。『オラタン』における基本的な戦闘テクニックが集約されている機体がこのテムジンだ。攻めの基本としては、弾速が速く攻撃力の高い前ダッシュRWを常に狙っていくようにする。LWのボムで爆風の壁を作り、その外周をなぞるようにしてダッシュキャンセルとVターンで敵との距離を詰めていく。またこのとき動きが単調にならないように、しゃがみスライドRWやCW（敵弾の相殺も兼ねる）キャンセルダッシュなどを織りまぜると、敵に与えるプレッシャーも大きくなる。

Vアーマーを削りたいときは、しゃがみLT+LWやLT+RWが有効。また近接戦闘では、攻撃範囲の大きいCWかLWをメインで使うようにする。CWキャンセル→QS近接キャンセル→LWというようにするとソードの残像がずっと見えっぱなしになるので、敵にとってはかなりの脅威になる。テムジンは遠距離でも近距離でもキャンセルがらみの行動が多く、ある意味では高度なテクニックが必要なキャラ。それだけに使いこなす価値は十分にある。



ボムの爆風を盾にして攻め込んでいくのが基本戦法だ



サーフィンラムは最後の悪あがき?

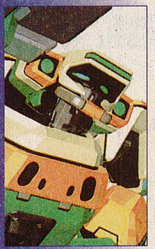
有効技一覧

●ライトウェポン●
- 前ダッシュRW
- しゃがみRW

●レフトウェポン●
- しゃがみLW
- しゃがみLT+LW

●センターウェポン●
- LT+CW
- 立ちCW

特殊入力技
- サーフィンラム



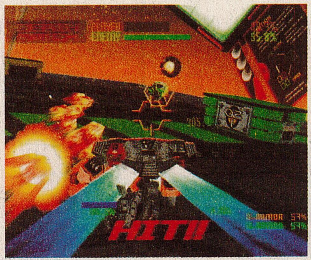
超重装甲突撃型機体 DORDORAY

からめ手との連係を活かす

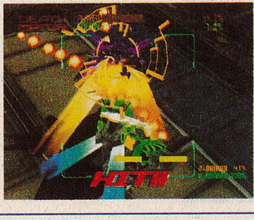
高い攻撃力に、レーザーだろうが実弾だろうが弾いてしまう強力なVアーマー。通常の機動力こそ鈍いものの、LWのドリルやRWのクローといったからめ手とキャンセル行動で十分敵を翻弄できるのがドルドレイだ。攻めの基本は横ダッシュCWと前ダッシュRW。またLWのドリルは敵にヒットするとしばらく刺さって動きを鈍らせる効果があり（LT+RWのクローも同様）、若干だがダメージを与えることもできる。ドルドレイは基本的に敵弾を相殺できる武器を持たないため、これを敵の足止めとして活用することになる。

CWは立ち、しゃがみ、空中ともに敵を痺れさせるリング弾を発射する。空中版は旋回を加えることでフィールド全体にリングをバラまくことが可能。これは避けづらいうえにダメージも大きいので、ドリルヒット後やダッシュ攻撃の硬直を狙って出すと効果的だ。

特殊技のドリル特攻とCD特攻は突進速度が速く、旋回入力で軌道調整ができる（空中発動も可）。ドリルの方が発動直後に無敵時間があり攻撃力も高いので、有効に使おう。



ドリルやクローなどの、からめ手の使い方がポイントだ



ドリル特攻はお手軽かつ強力な技

有効技一覧

●ライトウェポン●
- 前ダッシュRW
- しゃがみRT+RW
- しゃがみLT+RW

●レフトウェポン●
- RT+LW
- しゃがみLW

●センターウェポン●
- ジャンプCW（旋回）
- しゃがみCW
- 横ダッシュCW

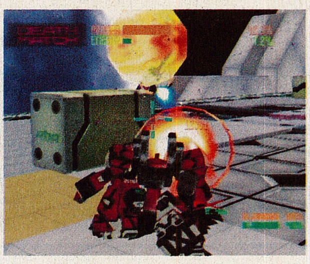
特殊入力技
- ドリル特攻
- CD特攻



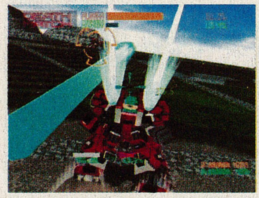
RAIDEN 高性能光学兵器装備重攻機体

基本はしゃがバズ、そしてレーザー

ライデンと言えば一撃必殺のレーザーばかりが注目されがちだが、実際は他の装備だけでも十分に戦える、非常にバランスの取れた機体なのである。まずRWについてだが、これはしゃがみRWの使いやすさに尽きる。追尾性の高い弾体を間断なく発射するため敵の一瞬の硬直を狙うのに適しており、しゃがみ攻撃ならではの対空能力にも優れているのが特徴。またLWは、通常のグランドナパームと、LT+LWのエネルギーボールの2種類がある。しゃがみ前ダッシュLWは敵と座標が合うと横方向に爆炎を放ち、E.ボールは一定時間攻撃判定の残るフィールドを発生させる。実戦では敵に視界の外からプレッシャーを与えられる、RT+LWの方をメインに使うといい。そしてCWのレーザーだが、これはナパームなどで敵の進行方向を限定しておいて、いかにも敵が逃げそうなポイントに置いておくのが基本。通常はハーフキャンセルでゲージを温存しながら使っていくようにしよう。また、LT+CWのネットレーザーは、ハーフで撃つことで本命のレーザーを温存しておくようにするといい。



しゃがみRWはあらゆる局面で役立つ



キャンセルでレーザー発射の隙を軽減

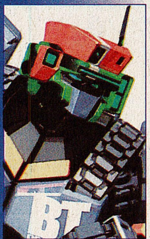
有効技一覧

●ライトウェポン●
- しゃがみRW
- RT+RW

●レフトウェポン●
- 空中ダッシュLW
- RT+LW

●センターウェポン●
- LT+CW
- 近接時CW
- RT+CW

特殊入力技
- 特になし



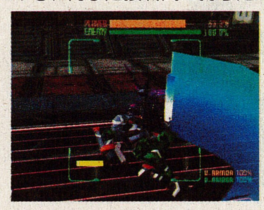
APHARMD B 超格闘対応機体

接近したらまとわりつけ

アファームドB（以後バトラー）は高い機動力と相殺能力の高いLW、そして最強の攻撃力を誇る近接CWの存在により､オールラウンドで高い能力を発揮できる万能機だ。まず中・遠距離戦では立ちLWのナパームで壁を作りながらダッシュで接近し、歩きながらRWやCWで牽制する。CWはある程度敵弾を相殺してくれるので、こちらをメインに使う方がいいだろう。またトレーラーがCWで出る竜巻は追尾性を持ち、ヒット時に敵を痺れさせる効果がある（RW＋CWも同様の効果）。この時は近接攻撃を叩き込むチャンスだ。バトラーはダブルロックオンの有効範囲が広いため、ロックを外されてもジャンプキャンセル→CWキャンセルで接近→QS…という連係で、延々と敵にまとわりつくことができる。ただし敵のガードリバーサルが怖いので、時折わざと間合いを離すといった行動も必要。ダブルロックオンの外に出たら、LWなどを使いながら接近のチャンスを窺う。この時ゲージがフルの状態ならしゃがみRT＋LWを狙ってみよう。ヒットすれば確実にダウンさせられるので、再び近接戦闘に持ち込める。



LWのナパームをバリアにして突進



一度ロックしたら逃がさないつもりで

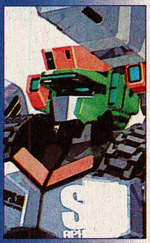
有効技一覧

●ライトウェポン●
- LT+RW
- RT+RW

●レフトウェポン●
- しゃがみRT+LW
- しゃがみLT+LW

●センターウェポン●
- しゃがみCW（スライド）
- 横歩きCW

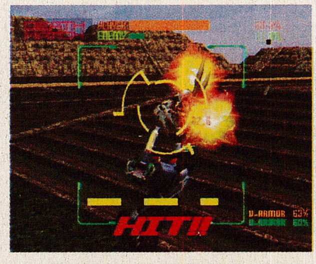
特殊入力技
- キック特攻
- ハイパーモード



APHARMD S 超火力強化型機体

あくまで基本に忠実に

アファームドS（以後ストライカー）は、言うなればグリスボックとバトラーの中間に位置するような性能を持つ機体である。バトラーよりも機動性は劣るが中・遠距離の攻撃力に秀でており、近接格闘でもLWのナイフが強力なため、トータルバランスは非常にいい。実戦ではLWのナパーム→前ダッシュRW（CW）というオーソドックスなスタイルが攻めの基本。これに時折しゃがみCWなど威力の高い攻撃を交えていくのだが、ここで注意するのは敵との距離。ストライカーのCWはグリスボックと違って基本的に単発なので、250メートル以上離れると偶然でもまず当たらない。撃つときは距離とよく相談しよう。なおストライカーのCWターボショットには特殊な物が多い。LTは地上を跳ねるボムだが、しゃがみで出すとその場で爆発してLWの代わりになってくれる。RTは非常に高い攻撃力を誇るが、右と左のハーフキャンセルではゲージの消費量と弾の形状に違いがある。敵に与えるダメージ量自体は同じなので、使うならゲージ消費の少ない左ハーフがお勧め。とは言え狙いどころは少ないのだが。



テムジン同様、前ダッシュRWが主力



RT＋CWは非常に強力だが…

有効技一覧

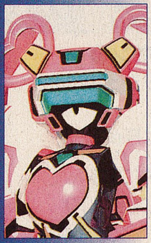
●ライトウェポン●
- RT+RW
- 前ダッシュRW
- LT+RW

●レフトウェポン●
- LW（ナパーム）
- しゃがみRT+LW

●センターウェポン●
- RT+CW（ハーフ）
- しゃがみダッシュCW
- しゃがみCW（ハーフ）

特殊入力技
- パンチ特攻
- ハイパーモード

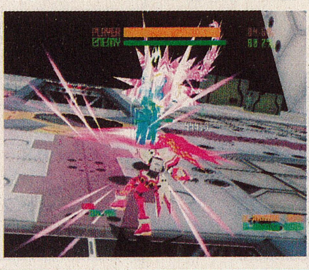
※ストライカーのCWは、Rハーフで高速で飛ぶ弾体。Lハーフでダウン効果の高い弾体を撃ち分けられる。



高機動型可憐機体
Fei-Yen Kn

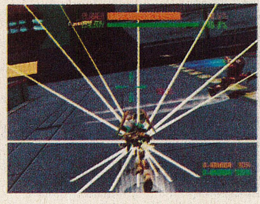
ハイパー化するまでガマン

フェイ-イェンの特徴として顕著なのが、耐久力が50%を切ると発動するハイパーモードだろう。このハイパーモードはスタートボタン（コントローラはアナログレバー）を押すことで任意に発動できるが、同時に耐久力も約半分になってしまう。ノーマル状態のフェイ-イェンはとにかく火力が乏しく、他の機体に対して有利な点を挙げるとすれば近接戦闘くらいしかない。その分多くの武器に相殺能力があり、特にLWは相殺専用と言えるほど役に立つ。



ノーマル時の近接戦闘では前の頁で触れたQSキャンセルやガードリバーサルを使った連係と、リーチの長いソードのお陰でバトラー並の強さを発揮する。そしてハイパー化後はすべての武器の性能と攻撃力がアップ。拡散する横ダッシュRWや、見るからに強力になったRT＋RW。そして追尾性と攻撃力が上がったCW。CWはヒット時に起こる爆風も大きくなっており、相殺能力も当然アップしているのが分かるはずだ。なおハイパー化後はVアーマー値が全回復するが耐久力自体は低いままなので、敵と距離を取れる中距離戦をメインに戦おう。

LWで敵弾を相殺することに努めよう



腕に自信があるなら任意でハイパー化

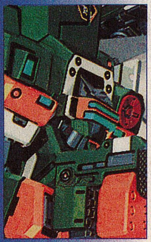
有効技一覧

●ライトウェポン●
- 前ダッシュRW
- RT＋RW（ハイパー時）

●レフトウェポン●
- LT＋LW
- しゃがみLW
- RT＋LW

●センターウェポン●
- しゃがみLT＋CW
- CW（ハイパー時）

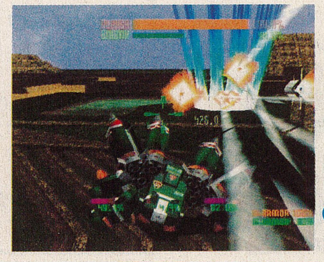
特殊入力技
- 特になし



多目的火力装備満載機体
GRYS-VOK

ハーフキャンセルでミサイル乱舞

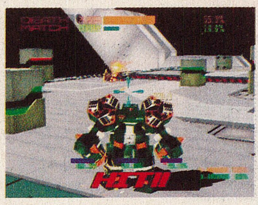
グリスボックは機動力や耐久力もそこそこで、なおかつ攻撃力が高いので初心者にお勧めの機体だ。実戦でメインとして使うのはCWのミサイル群だが、通常、ターボ共にゲージ消費量が意外に多いため、ハーフキャンセルを多用して1発でも多くミサイルをバラまくテクニックが必要になってくる。具体的には、LT＋CWハーフ→しゃがみスライドCWハーフ→ダッシュCW…という感じで、常に移動しながらミサイルをバラまけるように撃ち方を工夫していくことが基本だ。



また特殊技のICBM（ターボショット版含む）は、対戦で食らってくれる敵はまずいない。瀕死の敵に対してプレッシャーを与える目的に使う程度か。

またその他の武器に関してだが、LWのナパームは攻撃相殺用として。LT＋LWはVアーマー削りにそれぞれ有効だ。RWは強力かつ確実にダウンを奪えるしゃがみ前ダッシュRWをメインに使う。ダウンさせたら、しゃがみ後ダッシュRWを重ねておくようにすること。なおグリスボックは腕のリーチが短く技の出も遅いため、近接戦闘は避けた方がいいだろう。

CWキャンセルしゃがみスライドCW



LT＋CWは敵をダウンさせやすい

有効技一覧

●ライトウェポン●
- しゃがみ前ダッシュRW
- しゃがみ後ダッシュRW

●レフトウェポン●
- LW（ナパーム）
- LT＋LW

●センターウェポン●
- しゃがみLT＋CW（ハーフ）
- しゃがみCW（ハーフ）

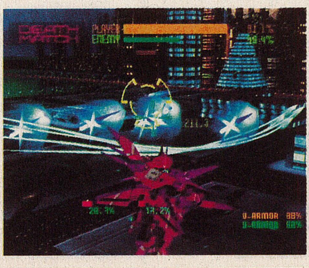
特殊入力技
- ICBM



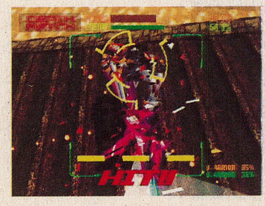
高機動型可変機体
CYPHER

敵に姿を見せずに戦う

サイファーの最大の武器は、ズバ抜けた機動力の高さ。特に滞空時間の長い空中ダッシュを活かした地上への攻撃が効果的だ。敵に姿を見せないように戦うことが理想なので、サイファーを使う場合は空中でのVターンや攻撃のタイミングなどの機動制御を確実にモノにしておく必要がある。また空中で2回攻撃が出せるという特徴を利用して、空中ダッシュLW（ダガー）とCW（ホーミングレーザー）など広い範囲を攻撃できる武器を組み合わせて使い、敵に徐々にダメージを与えていく。攻撃の連係としてはLW（地上）→ジャンプ・Vターン→LW（空中）→時間差で再度攻撃→着地という流れがオーソドックス。着地のタイミングを読まれないように攻撃のタイミングを毎回変えてみるなど、いろいろ工夫すること。また単調な攻めにならないよう低空空中ダッシュなども利用し、敵の意識を地上と空中どちらかに絞らせないことも重要だ。地上戦ですぐに前ダッシュで近付いてくるような敵に対しては、着地後RT＋RWのレーザーを置いておこう。攻撃の相殺も同時に行ってくれるので非常に効果的だ。



空中での2段攻撃も活用しよう



ソードの長さのおかげで近接も強い

有効技一覧

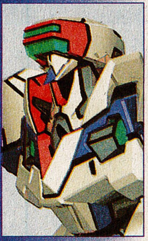
●ライトウェポン●
- RT＋RW
- しゃがみ横ダッシュRW

●レフトウェポン●
- RT＋LW
- 空中横ダッシュLW（ハーフ）（地上・空中とも）

●センターウェポン●
- LT＋CW（ハーフ）
- しゃがみCW

特殊入力技
- 空中前ダッシュ近接

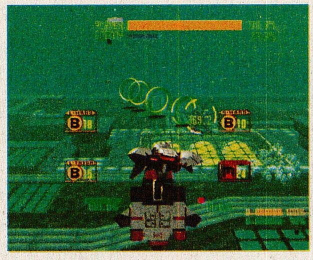
COMPLETE ATTACK AND ANALYZE



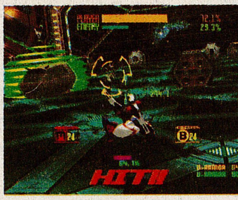
難解系多機能型試作機体 BAL-BADOS

使いこなせれば最強だが…

４本のランチャー（E.R.L.）を使った変幻自在な攻撃が特徴のバル-バドス。扱いにくさではトップクラスだが、E.R.L.を設置する仕込みの戦略性とそれを成功させたときの気分のよさは、ほかの機体では決して味わえないものがある。地上ステージと水中ステージでは機体の形状と攻撃にやや変化があるものの、基本は一緒。LTでE.R.L.を切り離してフィールド上に設置。設置したE.R.L.にはLWがM（マイン）、RWがB（レーザー）という属性があり、ゲージ内に表示されている数字の数だけ弾を発射できる。属性はスタートボタンで切り換えることが可能。４本全部でマインを使いたい場合は、RWをMに切り換えてからLWを切り離せばよい。設置したE.R.L.は攻撃ボタンの入力の組み合わせによって様々な特殊技を出せる。実戦で有効なのはしゃがみCWのドームレーザー（俗称）。ジャンプRT＋CWのリフレクトレーザー。敵と常に距離を取りながらマインをバラまいて敵を追い詰め、特殊技で一気に大ダメージを与える。単純なようでシビアなこの戦法をモノにできれば最強の座も夢ではない。



◐水中ステージでも基本戦法は同様だ



◐総合的な攻撃力は非常に高い

有効技一覧

●ライトウェポン●
- しゃがみ横ダッシュRW
- RT＋RW
- 空中横ダッシュRW

●レフトウェポン●
- しゃがみLW（スライド）
- RT＋LW

●センターウェポン●
- RT＋CW（ハーフ）
- しゃがみCW

特殊入力技
- リフレクトレーザー
- ピラミッドフィールド

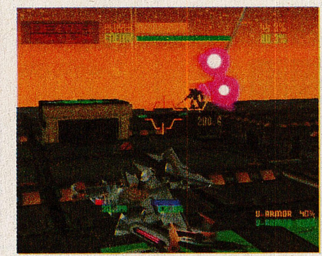


怨恨呪詛的暗殺機体 SPECINEFF

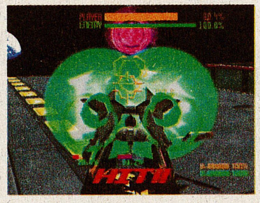
エネルギーボールで追い詰める

攻撃力は高いが耐久力が極端に低いため、やや上級者向けの感があるスペシネフ。地上での機動力に優れており、短いダッシュ距離と相まって常にスピーディーな戦いを展開できるのが強みだ。またスペシネフのLTは、一定時間敵の武器を封印するという特殊な性質がある。LT＋RWならRWを、LT＋LWならLWを。LT＋RT＋CWでCWをそれぞれ使用不能にする。前の２つは発射後多少敵を追尾するが、３番目のものはライデンのレーザーのような直線的な攻撃なので、実戦で当てることは難しい。しかしこの両T＋CWには「直前に行ったすべての行動をキャンセルできる」という特徴がある。これを使えばRT＋RWのような硬直が長い技の隙を消せるのだ。

さてスペシネフの基本戦法だが、長時間敵を追尾するLWのエネルギーボールを常に浮遊させ、しゃがみRWなどで牽制。エネルギーボールから逃げようとする敵の動きを見て前ダッシュRWや立ちCWを当てていく。この際封印攻撃を交えると、敵によりプレッシャーを与えられる。この戦法を取る場合の相対距離は、300メートル前後がベスト。



◐敵をじっくり追い詰めるのが基本



◐これがスーパーキャンセルの様子

有効技一覧

●ライトウェポン●
- LT＋RW
- しゃがみRT＋RW

●レフトウェポン●
- LT＋LW
- LW

●センターウェポン●
- しゃがみCW（スライド）
- RT＋CW
- 空中ダッシュCW

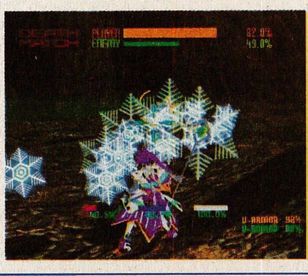
特殊入力技
- 鬼火
- スライディング



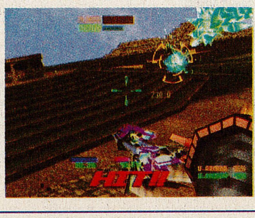
氷雪魔法系神聖機体 ANGELAN

攻撃の要は氷龍にお任せ

フェイ-イェンと同じく、相殺性能の高い攻撃を多く持つエンジェラン。耐久力が低く機動力自体もさして高くないため、遠距離戦をメインにして戦うことになる。基本的に攻めと守りが一体になった攻撃を多用することになるので、ダッシュ攻撃キャンセルなどのテクニックは完璧にしておきたいところだ。実戦で主に使うのは横ダッシュ＆ジャンプRWや、立ちLT＋LW。この立ちLT＋LWはサイファーのダガーのように扇状に撃ち出されるため、敵にとっては非常に避けづらい攻撃である。またLT＋CWで出せるミラーは、攻防一体の技としてはまさに理想的。しゃがみLWの氷柱も追尾性能が高く、多用したい技のひとつだ。そしてメインの戦力であるCWの氷龍には、ノーマルのブレス龍とRTで出す双龍の２種類がある。双龍は猛スピードでの体当たり、ブレス龍はショットを吐いて攻撃する。どちらも敵を追尾する能力が高いので、敵のダッシュ攻撃が丁度終わるあたりのタイミングで出すと、硬直中をバッチリ狙うことができる。エンジェランの戦法はこのCWに依存していると言っても過言ではない。



◐いかにダメージを受けずに逃げきるか



◐攻めのメインはこのブレス龍だ

有効技一覧

●ライトウェポン●
- RT＋RW
- LT＋RW
- 前ダッシュRW

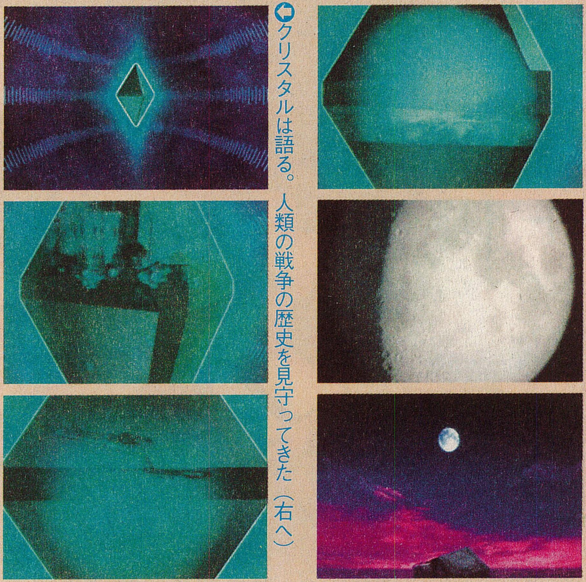
●レフトウェポン●
- LT＋LW
- しゃがみLW
- 後ダッシュLW

●センターウェポン●
- しゃがみCW
- 空中RT＋CW
- しゃがみLT＋CW

特殊入力技
- 特になし

DC版に隠されたオリジナル要素　その一部を公開！

DC版の『オラタン』に、家庭用ならではの付加要素を期待していた人も多いはず。その期待通りDC版には以下のようなフィーチャーが追加されていることが明らかになった。ただしこれらは各々個別の条件を満たさないと出現しないようになっているのだ。



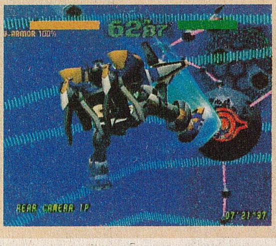
⬅クリスタルは語る。人類の戦争の歴史を見守ってきた（右へ）

⬅（左から）大いなる存在。そして「彼女」が取った選択とは…

真のエンディングムービーを君は見たか！

1人プレイ用のVer.5.45モードの最後に登場するタングラムを倒すと、通常はそのままエンディングのデモが始まる。しかし次の条件を満たした場合に、通常版とは異なる特別なエンディングムービーが流れる。その条件とは**「デフォルトの11機全てで、Ver.5.45モードをノーコンティニュークリアする」**というもの。扱うのが苦手な機体があるという人は、危なくなったら2P側を乱入させ、その敵を倒して元のステージから再スタートする方法をお勧めする。これを利用すれば、苦手な機体でも必ずクリアできるようになるはずだ。ちなみにここで機体を変更してしまうとコンティニュー扱いになってしまうので注意しよう。

タングラムのクリスタル（声：井上喜久子）が語りかける言葉から、君は何を感じ取るだろうか？

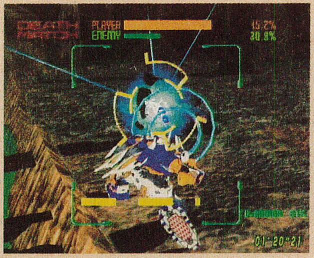


⬅とにかく全部の機体でタングラムを倒せ

本家『オラタン』？　Ver.5.2モード出現！

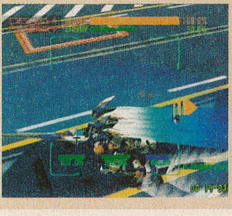
現在業務用で稼動しているオラタンはVer.5.4。そしてDC版がVer.5.45となっているのだが、御存じの通り『オラタン』には一番最初のバージョンである、Ver.5.2が存在する。DC版は基本的にVer.5.4の移植だが、**「デフォルトの全11機でVer.5.45モードをクリアする」**という条件を満たすと、Ver.5.2モードでプレイすることができるようになる。こちらはムービーの場合と違い、何度コンティニューしてもOK。

Ver.5.2モードはダッシュスピードやウェポン等、各機体の性能が若干変わっているのが特徴。またシステム的な面では、クイックステップ（近接も）がキャンセルできないという点が一番大きな違い。このためVer.5.45モードに比べて動きが硬く、最初はもどかしさを感じる人もいるかもしれない。しかしこれもまたひとつの『オラタン』の形なので、ぜひじっくり遊び込んでみてほしい。

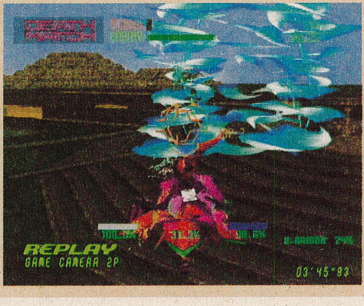


⬅Lターボ攻撃は敵をダウンさせやすいのが特徴





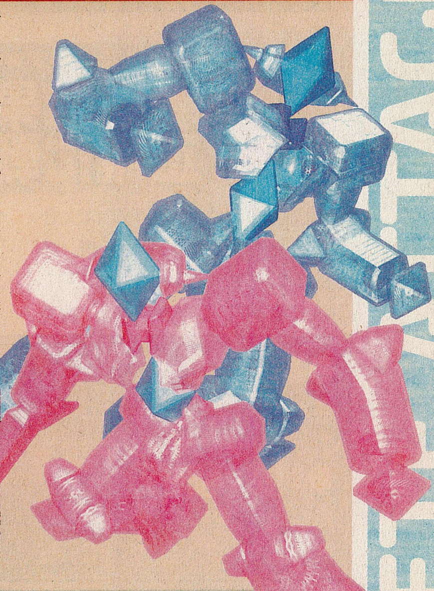
⬆⬇クリア後、メニューに新しい項目が追加

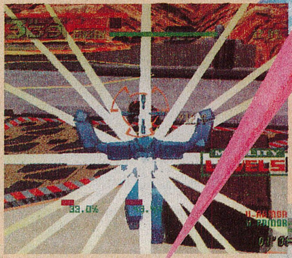


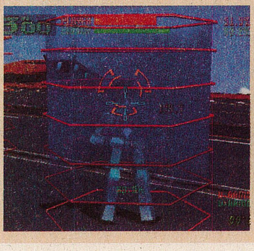
⬇あの竜巻地獄が再び。Ver.5.45とは武器の性能が大きく違う機体も多い

謎多き機体　AJIM出現！

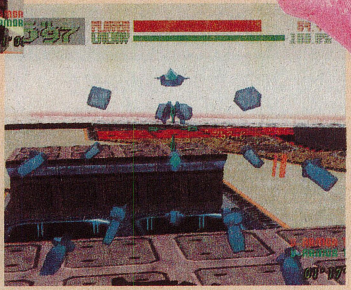
Ver.5.45モードをプレイしていると、いきなり謎の機体が乱入してくることがある。他の機体と大きく異なるその外見や、高い耐久力と攻撃力等、圧倒的なパワーでプレイヤーに襲いかかる謎のバーチャロイド「AJIM（アジム）」。業務用では隠し機体として使えたのだが、DC版でももちろん使用は可能。ただし出現条件や選択方法などはまだ不明。どうやら業務用での条件とは少し違っているようだが…。







⬆⬇ワープや性能変更など奇妙な技を多く持っている



⬆アジムの特殊技「自爆」。自機の周囲約500メートルを吹っ飛ばす

攻略 COMPLETE ATTACK & ANALYZE

対人対戦に勝つ！

キャンペーンコンプリートプレイヤーに贈る超上級戦略

サンライズ英雄譚（えいゆうたん）



本作の真の魅力は対人対戦にこそある。本誌最後の『サンライズ英雄譚』攻略は、究極の対人対戦講座だ！

DC	発売中（12月2日） 6800円（税別）	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	1枚
		複数プレイ	2人同時
発売元	サンライズインタラクティブ	データセーブ	29・プレイデータ
開発元	アトリエ彩	対応周辺機器等	なし
ジャンル	対戦RPG	現在の開発状況	100%

基礎知識 戦闘結果を把握し正確に戦いを進めよ

戦闘中の判断材料としては大きな位置を占めるダメージ予測。各状態でのダメージ計算式は以下の通りである（DCFAN調べ）。例えば、ガンダム（AT42）が飛行ユニットに攻撃した場合、期待ダメージ値は63。それに修正がかかり、58〜68ダメージとなる。

●基本攻撃

通常ダメージ	AT±0〜5
クリティカルダメージ	AT+4〜5

●対空vs飛行

対空側	AT×1.5±0〜5
飛行側	AT×0.75±0〜5

●飛行vs地上

飛行側	AT±0〜5
地上側	AT×0.75±0〜5

●兵装ダメージ

攻撃兵装	基本ダメージ±0〜5
CLバースト	999−0〜5

砲撃ダメージは自分で調整

下表は、砲撃結果（援護砲撃を20回繰り返して出たダメージ値）を調べたものだ。ここで注意したいのが、範囲内でのダメージ変動値は均等なランダム値ではないということ。例えば、EN消費が20（期待値4）と24（期待値4）では、ダメージ範囲こそ同じ（6〜10※AT20or30）だが後者の方が平均ダメージは高くなるのだ。

AT／基本ダメージ	3	4	5	6	7	8	9	10	11
20	3〜4	4〜6	5〜7	6〜9	7〜10	9〜12	10〜13	11〜15	12〜15
30	3〜4	4〜6	5〜7	6〜9	7〜10	9〜12	10〜13	11〜15	13〜16
90	4〜5	6〜8	7〜8	9〜11	10〜12	11〜13	13〜16	14〜17	15〜19

こんなときの戦闘結果はどうなるの？

戦闘の基本計算は左の通りだが、ステルス、支援無効といった特殊効果によって、計算式通りの結果とならない場合は多い。それらは非常に役立つ場合もあれば、状況によっては、一転して危機に陥りかねない場合もある。下はその主な例。これらの戦闘結果を把握しておくことも、勝利には不可欠な要因であろう。

ガオガイガー（特殊攻撃）vsドラムロ（ステルス使用）

ガオガイガー特殊攻撃（AT140、突破、近接、飛行）に対して、ドラムロ（DF7、飛行）＋ステルス（DF20以下の機体はダメージを受けない）で迎撃。この場合、ドラムロが受けるダメージは0となり、ガオガイガーは突破することができずに引き上げていくことになる。AT系やレイズナーといった低DF機体とステルスの有効な利用法である。

エアリーズ（アムロ）vsエアリーズ（OZヘイシ）

アムロが搭乗したエアリーズ（AT25、DF25、飛行、対空）と一般兵士のエアリーズ（AT、DF同、飛行）が戦闘した場合。アムロ側のATには対空対飛行修正がかかり、AT×1.5±0〜5。一般兵士側は飛行対飛行扱いのAT±0〜5となる。通常、飛行機体が対空機体を攻撃する際はAT×0.75±0〜5だが、飛行＋対空機体の場合、飛行機体扱い。

レイズナー（特殊攻撃）vsマノンゴーグ ※アイフィールド使用時

レイズナーの特殊攻撃（AT90、DF20、飛行、先制、突破）にアイフィールド（全ての基本性能が失う）を使用し、マノンゴーグ（AT30、DF60、支援効果を無効）で迎撃した場合。なんと、マノンゴーグの支援効果無効で、アイフィールドも無効果。レイズナーは飛行、先制、突破能力を取り戻し、マノンゴーグを撃破、突破することになる。

機体選択 対人戦用部隊に不可欠な6機体と有効な組み合わせ

部隊編成で頭を悩ませるのが、機体の選択。どの機体を選ぶか、どのパイロットを乗せるかで戦略や兵装が変化するといっても過言ではない。ここでは、有効な機体、パイロットの組み合わせを紹介。

攻撃に、守備に、圧倒的な力を持つ6機体



⬅ベラボーに強いガオガイガー。勇者王だからか！

部隊の攻撃、迎撃の要となる6機体。これらを部隊編成に組み込むことで、部隊の戦力は格段に向上することだろう。だが、これらの機体だけで部隊編成を行うと手詰まりになりやすい（攻撃系機体不足）。部隊編成の際には攻撃系機体を何体か組み込んでおくべし。

ゴーグ

AT10、DF70、EN20、支援効果無効。ゴーグは地上型迎撃系機体では最も優れたユニットである。ゴーグが存在することで、特殊攻撃を持たない全地上機体は、攻撃時に無力化されるといっても過言ではない（主なところで、ガリアン、ダグラム、エルガイム、AT系、WM系、地上型MS系）。特に、DFの低いAT系はゴーグの反撃でほぼ確実に撃破されるため、天敵とも言える存在である。どんな部隊編成を組もうと、ゴーグは必ず入れておきたい機体だ。

マノングーグ

AT30、DF60、EN30、支援効果無効。ゴーグに匹敵する地上型迎撃機体のエース。ゴーグよりEN消費量が多く、DFも低いが、ATは20高い。迎撃実行時に攻撃側機体を撃破する場合も多いことだろう。また、その生存率の高さから攻撃時の使用にも便利で、たびたび送り込むことで相手への嫌がらせにもなる。ただし、DG系はいずれも地上専門。両機体を入れるよりは、どちらか一方を組み込んで、後のスペースは対空機体（後述のレプラカーンら）に回そう。

ガオガイガー

AT70、DF70、EN60、飛行、突破、追加EN30でAT+70、近接。最強の機体であるが、SIZ5とEN消費量が災いして、あえて部隊編成から外される場合が多い。だが、ガオガイガーを単体で撃破できる天敵が存在しないのは大きな魅力（ガンダムですらクリティカル時67〜68ダメージ）。毎攻撃フェイズ、ENブースターLV2を使用→ガオガイガー出撃を繰り返せば、相手はそのうち消耗死する結果となる。使い方は難しいが、是非とも使いこなしてほしい機体である。

ガンダム

AT42、DF30、先制、対空。ATの高さから、ほとんどの飛行機体を迎撃可能。ガンダムを保持することによって、Wガンダム０、ガーディアル、レイズナー、クラウドセイバーといった飛行機体を迎撃、撃破できる。さらに、SAミサイルかコウゲキLV2と同時に使用すれば、ガオガイガー（特殊攻撃使用時）以外の全飛行機体を撃破可能である。前述のゴーグと組ませることで、通常攻撃の対地上、対飛行は完璧と言える迎撃態勢を用意できるわけだ。

レプラカーン（トッド）

AT22、DF10、EN20、近接、飛行。近接＋飛行機体は、相手の特殊攻撃を止めるのに非常に便利な機体である。その中でもレプラカーンはSIZ2、EN消費20とコストパフォーマンスに優れる名機。このレプラカーンにトッド（EN+5、対近接AT+30）を乗せることで、相手の特殊攻撃に対して有効な切り札となり得る。ただし、弱点となるのがDFの低さ。援護砲撃の餌食となりやすいので、レプラカーンを組み込む際にはディフェンスLV2は必須である。

ガンブレイズA（ロンド）

AT25、DF10、EN20、先制、突破。一見、平凡な機体だが、パイロットにロンド（対突破AT+30）を組み込むことで、地上型の特殊攻撃使用機体をほぼ全て迎撃、破壊することが可能となる。地上型Wガンダム系４機は全て迎撃可能で、コウゲキLV2があればジャシンヘイ（特殊攻撃使用時）すら破壊できる。レプラカーン＋トッドを飛行型特殊攻撃機体の、ガンブレイズA＋ロンドを地上型特殊攻撃機体の迎撃に使用すれば、対特殊攻撃に対する防備は万全である。

機体、パイロットの組み合わせは用途を考えて

レプラカーン＋トッド、ガンブレイズA＋ロンドは特に有効な組み合わせであるが、それ以外にも有効な組み合わせは多い。右はその中でも使いやすいものの一覧だ。中でも、ファッティー／GR＋ムーザ（AT45、対空）、ブラッドサッカー＋キリコ（AT25、先制、先制無効果）はSIZが1なので、スペースが余った際に便利。



⬆ゲルググ＋ウーフェイは屈指の対空能力を持つ。だが、相打ち多し…



⬆パイロットの豊富さが魅力のAT系。中でもキリコ、ムーザが便利である

機体	パイロット	備考
ゲルググ	ウーフェイ	対空＋近接無効果。ほとんどの飛行部隊を阻止可能
ゲルググ	ブライト	相手が突破を持っていればAT70+対空。対特殊攻撃要員
ゲルググ	シャア	相手が飛行を持っていればAT70+対空。
エアリーズ	マ・クベ	飛行+近接。使い捨ての壁役。グワジン部隊要員
ジム	マ・クベ	EN20、近接。使い捨ての壁役。グワジン部隊要員
ブラッドサッカー	キリコ	先制+先制無効化。対先制の専門家
ブラッドサッカー	カースン	先制+近接無効化。地上型近接機体の対抗馬に
ファッティー/GR	ムーザ	AT40+対空。高ATが魅力の使い捨て対空要員
ラビドリードック	グレゴルー	AT57+先制。ジャシンヘイに次ぐ高AT機体
レプラカーン	ショウ	AT42+近接、飛行。壁役兼相打ち要員
レプラカーン	トッド	対近接AT52。対特殊攻撃要員
レプラカーン	マーベル	DF15のレプラカーン。援護砲撃対策に
プロマキス	ランベル	先制+近接。低能力だがEN効率が良く、基本性能高し
モノコット	スラーゼン	飛行機体に対しAT45+対空。低EN(20)も魅力
ウインガル	ジョルディ	AT50+飛行。DFは低い（15）が、使い道は多い
ガンブレイズA	カンジ	AT45+突破、先制。攻撃部隊として便利
ガンブレイズA	ロンド	突破機体に対し、AT55+先制。対特殊攻撃要員

欄外一口攻略 第2話で搭乗したゲルググ（マ・クベ）の対空＋近接に歯痒い思いをしたプレイヤーは多いことだろう。だが、自分で使った場合はまず役に立たない。なぜなら、近接が発動すると、相手の飛行機体は地上機体扱いになる。そうなると、対空修正がつかなくなるわけだ。やはりゲルググにはウーフェイ、ブライト辺りが便利。

基礎戦略 攻めるか、防ぐか、撃つか まずは自軍の方向性を選ぶ

部隊編成を組む際に、念頭に入れておきたいのが自分なりの戦略である。どの機体で攻めるか、守るかといった場当たり的な戦術よりも、「敵陣内に積極的に攻め込む」「自陣内で敵部隊を撃破する」「母艦で母艦を破壊する」といった戦略を考えた編成を行おう。目的を持った部隊編成、戦略で戦った方が、勝利への近道となるのだ。

攻撃型編成 高DF機体、砲撃が要となる

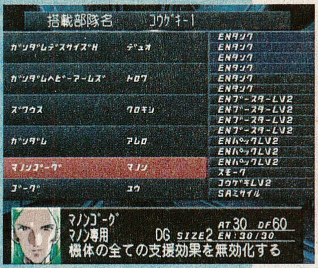
攻撃型編成は、迎撃よりも攻撃を重視した戦略である。戦闘では攻撃側より迎撃側の方が有利（後でコマンドを選べる＋兵装を使用できる）だが、それを打ち破るほどの部隊を組むことは不可能ではないぞ。

部隊の中心となる機体

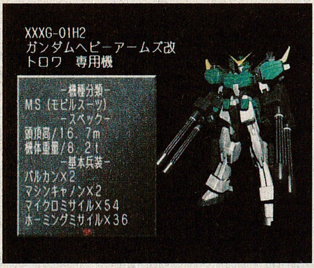
ガオガイガー	ズワウス
ガンダムサンドロック	ジャシンヘイ
ガンダムヘビーアームズ	マノンゲーグ
ガンダムデスサイズH	ダグラム
ガルストーム	ドラグナー

コンセプトは「生還」

攻撃型編成で中心に据えたいのが、DFが高く、生還率の高い機体である。ガオガイガーやマノンゴーグ、ガンダムサンドロック（以下Wガンダム系はガンダムを省略）がその主な機体。これらの機体で頻繁に攻めることで、徐々に敵の手札（今回の攻略では機体と兵装をまとめて「手札」と称している）を減らし、最終的には迎撃不可能にさせるのが目的。



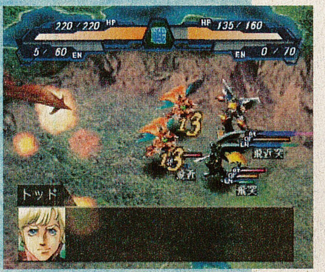
↑Wガンダム系は頼りになる機体。マノンゴーグもいい味出している



↑高DFの機体が基本。量より質が最近流行（編集部内では）の戦略だ

支援、砲撃の使い方

攻撃型編成で重視したいのが支援砲撃。レプラカーン、ガンブレイズAといった、DFが低く、迎撃に秀でる機体を無力化するには有効な手段である。また、ENブースター、ENパックも必需品。特にENブースターは何かと使用機会が多いので、最低でも4つは積んでおきたいところである（他の編成も同）。なお、LVが存在する兵装は、LV2が最も効率的。ここでもLV2のENブースター、ENパックをメインに装備する。


↑砲撃ダメージは戦術上の重要な要素を占める。相手がディフェンスを持たないレプラカーンなら…



↑スモークは攻防に有効。最低1つは入れたい

編成例1 コンセプト通りの粘り強い攻め

DFの高い機体を主力に攻撃部隊を編成。2ターンに1度をメドに、デスサイズH or サンドロックの特殊攻撃＋マノンゴーグ or ズワウスの特殊攻撃で攻め込む。デスサイズH、サンドロックはアルトロン or ヘビーアームズでも代用可能。Wガンダム系が多いため、いずれの攻撃型編成でも重宝するだろう。

母艦機体 アスタンテII
ガンダムデスサイズH
ガンダムヘビーアームズ
ズワウス
ガンダム
マノンゴーグ
ゴーグ

兵装 ENタンク×6
ENブースターLV2×4
ENパックLV2×3
スモーク
コウゲキLV2
SAミサイル



↑Wガンダム系2機が攻撃の両輪となる



↑迎撃はマノンゴーグ＆ガンダムにお任せ！

編成例2 飛行機体中心の攻撃

相手側のゴーグ、マノンゴーグを無力化する最も有効な部隊編成がコレ。序盤はガオガイガー、W0（ズワウスに代えても可）で相手のSAミサイル、対空ユニットを消費させ、徐々に対飛行能力を落としていく。そして、相手の手札が減少したところで、クラウドセイバー、ドラグナーといった高AT、低DF部隊を送り込むのだ。

母艦機体 アスタンテII
ガオガイガー
Wガンダム0
ドラグナー
ガルストーム
クラウドセイバー
レプラカーン

兵装 ENタンク×7
ENブースターLV2×4
ENパックLV2×2
スモーク
ステルス


↑SAミサイルで撃墜するにも限度が…



↑対空能力を徐々に奪っていく攻撃

編成例3 ザンジバルの高ENを活かす

最も極端な攻撃型編成。1ターン目にENブースターを2個使用し、ズワウス、ジャシンヘイを出撃。次ターンにズワウス、ジャシンヘイ、ガルストームの特殊攻撃×3で一気に攻撃を仕掛ける。次ターン以降は、相手の手札次第で、ガオガイガーかレイズナー特殊攻撃の波状攻撃で攻める。

母艦機体 アスタンテII
ガオガイガー
ジャシンヘイ
ズワウス
ガルストーム
レイズナー

兵装 ENタンク×7
ENブースターLV2×4
ENパックLV2×3
SAミサイル
ディフェンスLV3



↑2ターン目の攻撃が山場。突貫せよ！



↑後は毎ターンのガオガイガー出陣

欄外一口攻略 攻撃型編成はとにかくバリエーションが多い。が、基本は「生還」。例えばAT系やザブングル、プロマキスといった低コスト、低能力部隊を編成した場合、確かに序盤は数で圧倒できる。だが、手札が減少してくる後半になると手が止まり、一方的な攻撃を受ける結果になりやすい。また、ENパック、ENブースターに頼り過ぎても同様。

守備型編成　自陣内で敵機体を破壊

攻撃型編成が相手陣内で相手の手札を消耗させるのが目的なら、こちらは自陣内で相手の手札を消耗させる戦略。そのため、部隊編成は迎撃に優れた機体で構成。兵装は、スモーク、コウゲキ、ENブースターがメインとなる。

部隊の中心となる機体

ガンダム	インパルス7
ゲルググ	ガオガイガー
ザクII（S）	ガンブレイズA
マノンゴーグ	ファッティー/GR
ゴーグ	

編成例　高能力迎撃機体が中心

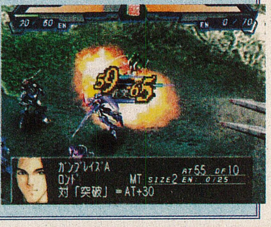
ゴーグ、ガンダム、レプラカーン、ガンブレイズの4機体を中心に迎撃部隊を編成。この4機体で守り切れない場合は、アイフィールドを使用し、ザクII(S)、ラビドリードッグ、クラウドセイバーといった先制系機体＋コウゲキLV2で相手を破壊する。

この編成の場合はアスタンテIIを母艦にしているが、ラビドリードッグ、コウゲキLV2（もしくはディフェンスLV2）を減らしてホワイトベースに代えてもいい。あるいはザクII(S)、ラビドリードッグ、マノンゴーグを外し、ガオガイガーにするのも可。ガオガイガーの高能力は迎撃時にも役立つぞ。

母艦 アスタンテII

機体 ラビドリードッグ（グレゴルー）
ガンダム
ゲルググ（ブライト）
ザクII（S）
ガンブレイズA（ロンド）
マノンゴーグ
クラウドセイバー

兵装 ENタンク×6
ENブースターLV2×5
コウゲキLV2×1
ディフェンスLV2×1
アイフィールド


相手の全攻撃機を迎撃、撃破が目標

効率的に敵を倒せ！

基本的な戦略は迎撃だが、相手が攻めてこない状態（攻撃機体を準備中）なら、母艦の対艦砲撃で相手母艦のHPを徐々に削っていく。少しずつHPを奪うことで相手の攻撃を促し、あわよくば、プレッシャーによる判断ミスを誘発させるのがその目的である。

いざ相手が攻め込んできた場合は、高ATの迎撃機体（レプラカーン＋トッドやガンブレイズA＋ロンド）で、相手の機体を必ず仕留めていくこと。そして、相手の2次攻撃が始まるまでに、また対艦砲撃でHPを削っておくのだ。





普段は砲撃で相手母艦のHPを削る。徐々にプレッシャーをかけろ！
相手部隊を順次迎撃。最も少ない手札で相手を撃破するよう努める

アイフィールドのタイミング

相手へのダメージは対艦砲撃がメインだが、迎撃によって相手の機体数が著しく減少した後ならば、自分から攻撃を仕掛けるのも一手である。だが、この場合でも、マノンゴーグやゴーグといったローリスクな機体で攻め込んでおくこと。レプラカーンやガンダムで攻め込んで、相手の思わぬ手札の復活によって迎撃、撃破されるという事態を避けるためだ。自分から攻めるのは、よほどリスクの少ない場合に限定して行うこと。

砲撃編成　母艦で母艦を破壊する

上の守備型編成をさらに特化させた形が砲撃型編成。この編成は、砲撃で相手母艦を倒すことだけを考えている。迎撃機体は相手を倒すことが目的ではなく、止めることだけを考えた選択である。

部隊の中心となる機体

レプラカーン	ジム
ウインガルZEE	エアリーズ
ゴーグ	ザクII（S）
マノンゴーグ	ガルストーム

編成例　グワジンで砲撃！　砲撃！

とにかくENチャージ→砲撃を繰り返す。相手が攻め込んできた場合は、「相打ちになれれば上出来」の戦いで十分である。ここで注意したいのが、砲撃型編成は攻撃型編成以上に短期決戦で勝負を決めなければならない点。毎ターンのENブースター、迎撃機体消費で手札は一気に消耗する。10ターン以内に手札を使い切るつもりで戦え！

母艦 グワジン

機体 ガンダム
ウインガルZEE
マノンゴーグ
ゴーグ
ガンブレイズ（ロンド）
レプラカーン（トッド）
レプラカーン（ショウ）

兵装 ENタンク×6
ENブースターLV2×6
コウゲキLV2
ディフェンスLV2
SAミサイル


近接機体が防御の要。レプラカーンだ！



グワジンの対艦砲撃は高い修正値を持つ！

砲撃＆近接防衛

砲撃と迎撃のタイミングは至極簡単。毎ターン30〜50程度のEN消費で対艦砲撃を行い、相手の高AT機体が攻めてきたら、迎撃機体を出撃させればいい。気をつけるのは、どの攻撃を見逃し、どの攻撃を止めるかといったところ。相打ちになれる機体はなるべく相打ちにするべきで、一方的に負けるような戦いは母艦HPの余力が許す限り避けておこう。ENブースターを大量に消費する戦法なので、一度失われた機体は確率的になかなか復活しないのだ。


低ATの相手部隊なら見逃す度胸が必要


ENブースターが切れる前に勝負を決めるべし。切れた場合は地獄だ…

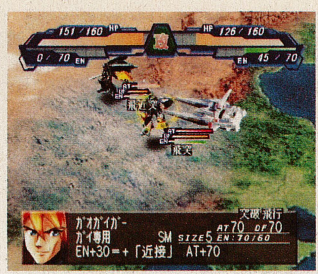
兵装の選択は？

兵装の選択が、砲撃型部隊編成最大の悩み。ENタンク（最低6つ）、ENブースター（最低7つ）以外の空きスペースの用途であるが…。コウゲキ、ディフェンス、SAミサイル、CLバーストがその候補。コウゲキ、SAミサイルを積むことで相手機体を撃破しやすくし、ディフェンスは援護砲撃対策、CLバーストは最終迎撃兵器として利用可能だ。中でもCLバーストは相手への脅しにもなって効果的。ただし、HP-50はイタい…。

欄外一口攻略 守備型編成の一例として、51Pのオススメ機体だけで組むという編成もある。この場合、相手の編成にガオガイガーの天敵となり得る組み合わせ（例：ガンダム＋コウゲキLV2）が存在すれば守備型編成として砲撃に徹し、天敵がいなければ攻撃型戦略を取り得る。ただし、この編成は砲撃型に圧倒的に不利となってしまう…。

最強編成 この編成にスキは無い!? 部隊編成の2つの理想型

前ページの3タイプの戦略を基に、さらにスキを無くした形が、ここで紹介する2つの編成だ。一方はガオガイガーで相手を消耗させる攻撃型編成、もう一方は特化した砲撃型編成と言える部隊である。本誌編集部内では最強を誇るこの2つの部隊編成。使い方さえ間違えなければ、ほとんどの相手に勝ち得る強力な部隊である。



⬆とにかく天敵の少ないガオガイガー。この機体を主力においた部隊

⬇単純かつ強力な戦法であるグワジン部隊。かなり極悪かも…



編成1 ガオガイガー&高DF飛行部隊

「最も天敵の少ない機体」ガオガイガーを攻撃の主力におき、ズワウス、ガルストームを支援、ゴーグ、レプラカーン、ガンブレイズAを迎撃に配した布陣。攻撃偏重に近い部隊編成のため防御が手薄になりがちだが、攻撃力はかなり高い。使い手の熟練度を問われる部隊編成かも…。

母艦 アスタンテII
機体 ガオガイガー
ズワウス
ガルストーム
レプラカーン（トッド）
ガンブレイズA（ロンド）
ゴーグ
兵装 ENタンク×7
ENブースターLV2×4
ENパックLV2
スモーク
コウゲキLV2
ディフェンスLV2
SAミサイル

⬇ズワウス特殊攻撃＆ガオガイガーの出撃。下はガンダム対策にとガオガイガーにスモークを使用している





⬆相手の対空能力が優れる場合は、ガルストームとズワウスで露払い

ガオガイガーは通常攻撃

攻撃の手順としては、1ターン目にズワウス出撃＋ENブースター使用→2ターン目にズワウス特殊攻撃＋ガオガイガー通常攻撃で攻め込む→相手側がガオガイガー、ズワウスを迎撃するのに最低でも3〜4枚の手札を消耗する→次自分フェイズでは、ガオガイガー、ズワウスが撃墜されていても必ずどちらか一方は復活→再び出撃。この繰り返しで徐々に相手の手札を消耗させて、対空能力を奪っていくのが目的である。これはコストパフォーマンスに優れるガオガイガー＋ズワウスならではの戦法。相手がガンダム（兵装消費1のみでガオガイガーに一方的に勝ち得る唯一の機体）を持っていなければ、勝利確定とも言える戦法である。

天敵は存在するが…

この部隊編成にとって難敵となるのがガンダム、レプラカーン（トッド）、ゲルググ（ウーフェイ）といった対空性能に優れた機体。これらに対しては、ガオガイガーを温存し、ズワウス、ガルストームの特殊攻撃で相打ちに持ち込む。その後にガオガイガーを突っ込ませれば問題ない。序盤のズワウス＋ガルストームの特殊攻撃で、「ガオガイガーを撃破しうる手札の組み合わせ」を奪ってしまえば、後はガオガイガーの独壇場というわけである。

ガンダム	+	SAミサイル
ゲルググ（ウーフェイ）		or
レプラカーン（トッド）		コウゲキLV2

編成2 グワジン砲撃9ターン殺し

上記のガオガイガー部隊はプレイヤーの熟練を必要とするが、こちらは単純明快。グワジンでひたすら対艦砲撃するだけだ。迎撃機体は低ENの近接、飛行部隊＋ゴーグ。ENタンク以外の兵装は全てENブースター。迎撃部隊は全て使い捨てと考え、常に砲撃を加えつつ戦うのである。

母艦 グワジン
機体 ゴーグ
エアリーズ（マ・クベ）
ウインガルZEE
ガルストーム
レプラカーン（トッド）
レプラカーン（マーベル）
レプラカーン
兵装 ENタンク×6
ENブースター×9

⬇毎ターン、ENブースターが復活するため、実際はENに不自由しない





⬆高ATの機体はキッチリ迎撃する。援護砲撃対策に高DF機体も用意

8ターン守りきれば勝利！

グワジンがENを50消費すれば平均ダメージは20。アスタンテIIを沈めるのに8〜9ターンで十分な量である。つまり「9ターン守り切ればグワジンの勝ち！」。9ターンまでに使用可能なENブースターは約18個（ほとんど毎ターン、ENブースターが復活するため）。毎ターン2個のENブースターが使用可能と考えれば、9ターンの母艦死守は難しくはない。

どっちが最強？ ガオガイガーvsグワジン

上で高レベル部隊として紹介したガオガイガー部隊とグワジン部隊。結局どちらが強いかとなると…。戦闘序盤こそはグワジン側が順調にHPを削るが、後半、迎撃機体が減少してくると、ガオガイガーがグワジンのHPをゴッソリと削っていく。結局はどの手札が復活したかによっての差で勝負が決まった。結果はほぼ五分だが、扱いやすい分、グワジン部隊の方が便利と言えるであろう。



⬆先攻側が有利な結果に…

欄外一口攻略 本作に最強のデッキは存在しない、というのは周知の事実。だが、戦略的には上記の「少数精鋭攻撃型編成」「グワジン＋近接迎撃機」がほぼ最高の戦略と思われる。前者の編成に関してはまだまだ試行錯誤の余地があり、これからも新たな攻撃パターンが生まれてくることだろう。が、後者は上の編成がほぼ完成形。誰でも使えて強い分、対戦の面白みは減少ぎみかも…。

特別企画 この状況はどう判断する？「盤上この一手」！

ここまでは、有効な戦略、部隊編成の一例を述べてきたが、各状況での判断は実戦を重ねて磨いていくしかない。そこで、下では各状況下における最善手を考察する、詰め将棋的企画を用意した。赤枠内では最善手と思われる命令を記している（なお、戦術思考としては、いかに効率的に相手の手札を減らせるかを優先させている）。



無駄の無い部隊編成と正しい状況判断、正確な計算が勝利の鉄則！

制限付き対戦のススメ

本作は「これが最強部隊！」という編成が存在しないのが魅力だ。だが、使いにくい機体が多く、どうしても機体が限定されてしまうことが多い。中でも、ゴーグ、マノンゴーグの存在のため、特殊攻撃を持たない地上型機体は攻撃の主力とはなり得ない状況である。「ゴーグ、マノンゴーグ禁止」対戦をオススメする。これでエルガイム、ガリアン、AT系も日の目を見ると言うもの。普通の対戦に行き詰まりを感じたら、こうした限定ルールを試してはいかが？

使用禁止オススメ機体

マノンゴーグ　ガオガイガー
ゴーグ　グワジン



ゴーグがいなければ、エルガイム、AT系が大暴れ！

問1 ガオガイガーを止めろ！ 自軍迎撃フェイズ

自軍 母艦アスタンテⅡ（HP 160 EN 40）

残機体	残兵装
ガオガイガー	ENタンク×7
ゴーグ	ENブースター
ゲルググ（ウーフェイ）	LV2×2
エアリーズ（デュオ）	ステルス
ガンダム	SAミサイル×1
	ヘビーボム
	コウゲキLV1
	コウゲキLV2

敵軍 援護砲撃：アスタンテⅡ EN40使用

ガオガイガー特殊攻撃
（AT140　DF70　飛行、近接、突破）
クラウドセイバー特殊攻撃
（AT76　DF6　飛行、先制、突破）
マノンゴーグ通常攻撃
（AT30　DF60　支援効果無効）

序盤で相手に猛攻撃を仕掛けられた際の状況。機体、兵装ともに豊富に残っているため、下以外にも迎撃手段は多数あるだろう。判断に迷うのが、マノンゴーグをゴーグで迎撃するか、ENブースターを追加し、ガオガイガーで撃破するかどうかだろう。ここでは、自軍が飛行部隊を攻撃の主力としているため、害は少ないと考えてマノンゴーグを見逃している。

ENブースターLV2使用
ゲルググ＋コウゲキLV2→
ガオガイガー迎撃
SAミサイル→
クラウドセイバー迎撃
ENブースターLV2使用
ゴーグ→マノンゴーグ迎撃

問2 最後の猛攻 自軍攻撃フェイズ

自軍 母艦アスタンテⅡ（HP 5 EN 40）

残機体	残兵装
ウィンテッド	ENタンク×7
ガンダムサンド	ENブースター
ロック	LV2×3
インパルス7	ENパック
スコープドッグ	LV2×2
RSTC	コウゲキLV3×2
	ジャミング

敵軍 母艦アスタンテⅡ（HP 30 EN 40）

残機体
ガオガイガー
マノンゴーグ
レプラカーン
ザクⅡ（S）

この攻撃で相手母艦を沈めなければ、艦砲砲撃で敗北が確定してしまう危険な状況。相手が次ターンにどの手札を引くかで状況は変化するが、この場合では、この時点で相手を倒せると思える攻撃を仕掛けるだけだ。ポイントは援護砲撃。これなら、レプラカーンが出撃してくれば撃破でき、ガオガイガーなら、DFを削ることで突破後のダメージを増やせる。

ENブースターLV2使用
インパルス7出撃→攻撃命令
ジャミング使用（インパルス7）
ENブースターLV2使用
コウゲキLV3×Ⅱ使用（インパルス7）
ENブースターLV2使用
援護砲撃命令（EN消費50）

問3 グワジンの選択 自軍迎撃フェイズ

自軍 グワジン（HP 130 EN 30）

残機体	残兵装
エアリーズ	ENタンク×6
（マ・クベ）	ENブースター
レプラカーン	LV2×4
（トッド）	

敵軍 援護砲撃：無し

ガオガイガー通常攻撃
（AT70　DF70　飛行、突破）
ズワウス特殊攻撃
（AT56　DF40　飛行、突破、近接）
※アスタンテⅡの残りHPは30
残機体無し
残り兵装はENブースター×3のみ

グワジンを使った砲撃型編成にとっては、終盤にありがちな状況。ここではレプラカーンをガオガイガーにぶつけるのが最善手。援護砲撃が無いうちに、DFの低い機体は使ってしまおう。次フェイズでガオガイガーが攻めてきたら、エアリーズで迎撃すればOK。次フェイズのズワウスは通常攻撃のハズなので、見逃してもグワジンが撃沈されることはない。

ENブースターLV2使用
ゲルググ＋コウゲキLV2→
ガオガイガー迎撃
SAミサイル→
クラウドセイバー迎撃
ENブースターLV2使用
ゴーグ→マノンゴーグ迎撃

問4 だだだ大チャンス！ 自軍攻撃フェイズ

自軍 母艦アスタンテⅡ（HP 160 EN 40）

残機体	残兵装
Wガンダム0	ENタンク×7
クラウドセイバー	ENブースター
ドラムロ（ショウ）	LV2×2
ガンブレイズA	ステルス
ガンダム	SAミサイル×1
	ヘビーボム
	コウゲキLV1
	コウゲキLV2

敵軍 母艦アスタンテⅡ（HP 100 EN 40）

残機体	残兵装
ガンダム	ENタンク×6
	ENブースター
	LV2×2
	ENタンクLV2×1
	コウゲキLV2
	スモーク3
	ステルス
	SAミサイル

相手の残機体はわずかガンダム1機。このチャンスに最大限のダメージを与えたいところだが、相手は迎撃兵装が充実している…。ここでは、W0にSAミサイルを使用することでDFを20（これならタイクウに落とされることもない）に減らし、特殊攻撃＋スモーク＋コウゲキLV2＋ステルスの一点勝負！　相手母艦に70ダメージほど与えられる計算だ。

ENブースターLV2使用
Wガンダム0出撃
SAミサイル使用（Wガンダム0）
ENブースターLV2×2使用
ENパックLV2、コウゲキLV2、
スモークLV2使用（Wガンダム0）
Wガンダム0に特殊攻撃命令

欄外一口攻略 対戦中の思考としてオススメなのが、相手母艦のHPばかりに注目せず、消費した手札で現在の優劣を把握する方法。たとえ迎撃、破壊されることがわかっている戦いでも、相手により多くの手札を消耗させれば、長期的に見て有利になり得るというものだ。序盤のうちはこの考えで相手の手札を消耗させることに邁進しよう。

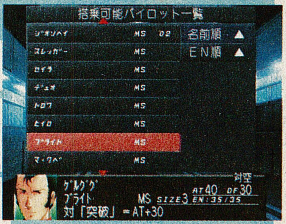
データ一覧 シナリオ+キャンペーンで入手できる全パイロット、機体etc

攻略の最後を締めるのは、シナリオ+キャンペーンモードで入手できるパイロット、兵装、母艦、機体の各データ。部隊編成の参考に活用してほしい。



全手札を揃えてから対戦すべし

パイロット 付加能力には特に注目!



対突破AT+は特殊攻撃対策に便利

パイロットは全43人。うち、シナリオモードで16人、キャンペーンモードでは27人が部隊に参加する。量産機に乗ることができるパイロットは多い(36人)ので、それぞれのEN消費量と付加能力には注目しておきたい。

パイロット	機種	EN	付加能力	パイロット	機種	EN	付加能力
アムロ	MS	5	対空	カースン	AT	5	近接無効化
ウーフェイ	MS	5	近接無効化	キリコ	AT	5	先制無効化
カイ	MS	5	対近接DF+20	ショウ	AB	10	AT+20
カトル	MS	10	AT+10、DF+5	ジョルディ	PB	10	AT+20
デュオ	MS	5	先制	スラーゼン	PB	5	対飛行AT+30
トロワ	MS	10	対突破AT+20、DF+20	カンジ	MT	10	AT+20
ヒイロ	MS	10	AT+20	リエ	MT	5	近接無効化
ブライト	MS	5	対突破AT+30	ロンド	MT	5	対突破AT+30

キャンペーンでの参加パイロット

右上はシナリオモードで仲間になる16パイロット。そして下はキャンペーンで参加するパイロット27人のうち、編成に便利な16人をチョイスしている。特にマ・クベ、トッドらの付加能力は有効な戦力になってくれるぞ。


キシリア
対先制AT+20、DF+20。修正値は高いが、使い道には乏しい。ATを相手にする際に便利


シャア
対飛行AT+30。ゲルググに搭乗させれば、強力な対空要員となる。専用機体も高能力


セイラ
対飛行AT+20、DF+20。シャア同様、ゲルググに搭乗させれば強力な対空要員となる


マ・クベ
+近接。近接が付加される貴重なパイロット。エアリーズがジムに搭乗させての壁役が適任


ランバ・ラル
AT+10。微量のAT値だが、10の差が大きい状況は多い。ドムかゲルググに乗せるべき


イプシロン
対近接AT+20、DF+20。修正値は高いが、専用機のストライクドッグの方が高性能である


グレゴルー
AT+20。ラビドリードッグ、ブラッドサッカーなどに搭乗させて、高ATを活かしたい


ムーザ
対飛行AT+30。ファッティー/GRに乗るために生まれてきた男(断言)。AT40+対空


マーベル
AT+10、DF+5。対援護砲撃用に、レプラカーンに乗せておきたい。グワジン部隊要員か


トッド
対近接AT+30。レプラカーンに乗るために生まれてきた男(断言)。対特殊攻撃要員の代表


クロキシ
対近接AT+20、DF+20。能力的にはトッドの方がオススメ。専用機のズワウスも便利だ


ハイ・シャルタット
対突破AT+10、DF+10。修正値の少なさがネック。専用機のウインガルZEEに乗せよう


マーダル
DF+10。プロマキスの低DFを補えるが…。ジャシンヘイの高能力の方が魅力的である


ランベル
+先制。プロマキスに乗せれば近接+先制の便利機体になる。ただしマノンゴーグが天敵…


アカツキ
+対空。ガンブレイズAに乗ることで豊富な基本性能を有することに


テール
対先制DF+20。多目的に使えるガンブレイズAに。やや、器用貧乏ぎみ

兵装 ENブースター、ENパックは必需品

兵装は全27種。シナリオモードで全て揃えることが可能だが、買い逃した場合でも、キャンペーンモードの同じ街で再び購入可能である。

兵装	SIZ	EN	効果
ENタンク	1	10	ENの備蓄量が10増加
ジャミング	1	5	機体に「突破」性能を与える
スモーク	1	10	機体に「近接」性能を与える
コウゲキLV1	1	5	機体にAT+10
コウゲキLV2	1	10	機体にAT+20
コウゲキLV3	1	20	機体にAT+30
ディフェンスLV1	1	5	機体にDF+5
ディフェンスLV2	1	10	機体にDF+10
ディフェンスLV3	1	20	機体にDF+20
ENパックLV1	1	5	機体に10ENを補給する
ENパックLV2	1	10	機体に20ENを補給する
ENパックLV3	1	20	機体に30ENを補給する
SAミサイル	1	10	対象の「飛行」性能を持つ機体に25ダメージ
IRミサイル	1	10	対象の「対空」性能を持つ機体に25ダメージ

兵装	SIZ	EN	効果
ENブースターLV1	1	5	母艦に20ENを補給する
ENブースターLV2	1	10	母艦に35ENを補給する
レーダー	2	10	機体に「対空」性能を与える
ステルス	2	30	DF20以下の機体は敵の機体からダメージを受けない
アイフィールド	2	30	全ての機体は全ての「基本性能」を失う
バクゲキ	2	10	全ての「飛行」性能を持たない機体は10ダメージ
タイクウ	2	10	全ての「飛行」性能を持つ機体は15ダメージ
カイシュウ	2	20	破壊された機体を任意に1体復活させる
H-ボム	2	40	全ての「飛行」性能を持たない機体は30ダメージ
CL-スパーク	2	40	全ての「飛行」性能を持つ機体は30ダメージ
オーラフレア	2	10	全てのABは「飛行」性能を失う
CLバースト	3	50	全ての機体は破壊され、母艦に50ダメージ
オーバーロード	3	50	全ての機体は50ダメージを受け、母艦に30ダメージ

母艦 アスタンテII、グワジンの2択か?

母艦はシナリオモードではホワイトベース(後にアスタンテII)のみだが、キャンペーンモードで全5隻を入手可能。いずれも一長一短の母艦である。だが、ザンジバルとノルスタンは搭載量の少なさから手札不足になりやすく、高い戦略が必要。オススメはやはりアスタンテII(ホワイトベースでも可)とグワジンである。

アスタンテII
AT30、HP160、チャージEN40、搭載量16/16。全母艦中最大の搭載量を持ち、使い勝手のいい母艦。攻撃型、守備型編成を作成する際の基本母艦となる

グワジン
AT90、DF220、チャージEN30、搭載量16/15。砲撃能力、耐久力は全母艦中最高。砲撃型編成の基本母艦。搭載量の多さも魅力である

ザンジバル
AT20、DF100、チャージEN50、搭載量12/10。チャージEN量以外は最低クラスの能力しか持たない。エルガイムやガリアンといった、少数精鋭部隊で戦おう

ホワイトベース
AT30、DF180、チャージEN40、搭載量15/15。母艦としては最も平均的な能力を持つ。アスタンテIIを基本に、搭載量に余裕があればホワイトベースを選ぼう

ノルスタン
AT20、DF100、チャージEN50、搭載量10/12。ザンジバルと並ぶ高EN母艦。その他の能力は低い。機体よりも兵装スペースの方が広いので、使い分けよう

欄外一口攻略 キャンペーンモードでのパイロット集めは、大まかに2通りがある。1つは特定の街に一定条件下で訪れること(〜を仲間にして、〜が出現している、等々)。2つ目は特定地点を通過すること(テラ大陸東方の孤島にケーンが出現するなど)。特に前者はパターンが多く、複数の街に何度も足を運ぶことで、ようやく仲間になってくれる。

機体 各機体の特徴をつかめ！

機体の入手方法は、イベントによる入手、購入、改造の3パターンがある。下表はシナリオモードで入手できる42機体の詳細データ。

機体	専用パイロット	機種	SIZ	AT	DF	EN	DF回復	基本性能	追加EN	特殊攻撃(能力)	備考
Wガンダム0	ヒイロ	MS	3	40	45	40	14	飛行	20	AT+40、突破	飛行型機体中ではかなり高性能。スモークで近接を付加したい
ガンダムヘビーアームズ	トロワ	MS	3	35	50	40	15	対空	20	AT+40、突破	DFの高さが魅力。攻防に活躍可能
ガンダムデスサイズH	デュオ	MS	3	45	45	40	14	先制	20	AT+40、突破	特殊攻撃だけではなく、通常攻撃時も強力な機体
ガンダムサンドロック	カトル	MS	3	30	50	40	15	近接	20	AT+40、突破	高DF+近接と、高い生還率を誇る。攻撃の主力をになえる名機
アルトロンガンダム	ウーフェイ	MS	3	55	40	40	12	突破	20	AT+40、近接	Wガンダム系では最大ATを誇る。が、DFの低さはネックか…
エアリーズ	—	MS	3	25	25	20	8	飛行	—	—	標準的な能力を持つ飛行型機体。SIZの大きさが問題
マグアナック	—	MS	3	20	38	20	11	—	—	—	ENの割には高いDFを持つ
ガンダム	アムロ	MS	3	42	30	30	9	対空、先制	—	—	対飛行のエース。地上型機体にも強く、まさに名機
ジム	—	MS	3	22	24	10	7	—	—	—	低ENが魅力。だがSIZ3を使うほどの価値は少ない
ザクII	—	MS	3	24	28	20	8	突破	—	—	能力的には中途半端。低ENとはいえ、使いにくい
ザクII/サバク	—	MS	3	30	21	20	6	突破	—	—	ザクII同様、使いにくい機体
ザクII(S)	シャア	MS	3	45	20	20	6	先制	—	—	高AT+低ENの優秀な攻撃機。使い勝手は良好
ドム	—	MS	3	32	36	30	11	突破	—	—	能力は高いが、ENがやや割高。使い道は少ない
ゲルググ	—	MS	3	40	30	30	9	対空	—	—	パイロット次第では、ガンダムに匹敵する対空要員になれる
スコープドッグ	—	AT	1	26	2	10	1	—	—	—	低ENでSIZ1と便利だが、DFの低さから援護砲撃の餌食になりやすい
ブルーティッシュドッグ	フィアナ	AT	1	37	4	20	1	先制	—	—	AT系中では最もコストパフォーマンスに優れる
ライトスコープドッグ	—	AT	1	15	1	5	0	—	—	—	消費ENは最低値。捨て駒的な使い方が可能
スコープドッグRSTC	—	AT	1	23	1	15	0	先制	—	—	先制を有する機体では、最も低EN
スコープドッグ(K)	キリコ	AT	1	43	1	20	0	先制	—	—	消費EN20では最も高いATを持つ。だがDFの低さが危険…
ブラッドサッカー	—	AT	1	31	2	20	1	先制	—	—	AT系では最も標準的な能力。パイロット次第では便利
ラビドリードッグ	—	AT	1	37	4	25	1	先制	—	—	量産機では最大のATを持つ。やはりパイロット次第
ファッティー	—	AT	1	7	5	5	1	—	—	—	ライトスコープドッグよりやや高DF。使うならこちらを
ファッティー/GR	—	AT	1	10	5	15	1	対空	—	—	AT系唯一の対空性能を持つ機体。やはり捨て駒
ダンバイン	ショウ	AB	2	20	35	40	7	飛行	—	(攻撃・迎撃でENを消費しない)	EN無消費だが、能力的に使いにくいかも。出撃ENの高さもネックに
ドラムロ	—	AB	2	15	7	10	1	飛行	—	—	低ENの飛行型機体。捨て駒機体の飛行版
ズワァース	—	AB	2	35	20	30	4	飛行	—	—	平均的な能力を持つ飛行型機体。基本性能の少なさ、ENの高さが問題
レプラカーン	—	AB	2	22	10	20	2	近接、飛行	—	—	飛行+近接と、かなり便利。対特殊攻撃要員に1機は用意したい
ガリアン	ジョルディ	PB	3	40	45	40	14	突破、近接	—	—	特殊攻撃を持たないものの、かなり高性能。突破+近接は美味しい
スカーツ	スラーゼン	PB	3	25	40	30	12	近接	—	—	ガリアンのパワーダウン版。壁役が適任
プロマキス	—	PB	4	30	18	10	7	近接	—	—	低ENで近接を持つ、かなり便利な機体。最大の問題はSIZか
モノコット	—	PB	3	15	25	15	8	対空	—	—	低能力の対空機体。パイロット次第では使える
ウィンガル	—	PB	3	30	15	15	5	飛行	—	—	低能力の飛行機体。やはりパイロット次第
プロマキスBEE	—	PB	4	38	15	10	6	突破	—	—	能力的には割安。だが、これならプロマキスの方が便利
ガンブレイズA	—	MT	2	25	10	20	2	突破、先制	—	—	DFが低いが、それ以外の能力は優秀
インパルス7	カンジ	MT	2	32	12	20	2	先制、飛行	—	—	先制+飛行の使いやすい機体。迎撃時に便利である
クラウドセイバー	カンジ	MT	2	36	6	20	1	先制、飛行	20	AT+40、突破	インパルス同様に便利な機体。ただ、援護砲撃に弱くなった
ガーディアル	アムロ	MT	3	50	35	40	11	突破、飛行	30	AT+40、DF+10	高ATの飛行部隊。だが、アムロはガンダムの方が使いやすい
ウインテッド	ヒイロ	MT	3	40	40	40	12	突破、飛行	40	AT+70、近接	特殊攻撃を使用すれば、かなり強力。ただし、EN+40…
ガルストーム	ショウ	MT	2	15	30	30	6	近接、飛行	20	AT+30、突破	飛行+近接。壁役兼攻撃要員として、便利な機体
デスグィード	キリコ	MT	1	25	5	20	1	突破、先制	20	AT+30、近接	近接+突破+先制。高ATで低DFと、使い勝手はいい
エアキャバリア	ジョルディ	MT	3	30	35	35	11	近接、飛行	20	AT+20、DF+10、突破	ガルストームの強化版とも言える能力。ただし、SIZ3
ガオガイガー	ガイ	SM	5	70	70	60	35	突破、飛行	30	AT+70、近接	攻防に優れる最強の機体。使いこなせれば絶大な力を発揮する

キャンペーンでの入手機体

キャンペーンモードで入手できる16機体は、全てイベント絡み。各機体の専用パイロットが仲間になるイベントとともに入手できるのだ。このキャンペーンモードでの入手機体にはゴーグ、ズワウスら優秀な機体が多い。対戦を本格的に始める前に、まずは機体をコンプリートしておこう。



ストライクドッグ
AT45、DF10、EN30、先制。イプシロン専用。AT系最強の機体。ATにしてはDFが高め



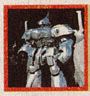
ライネック
AT30、DF30、EN40、飛行、EN無消費。トッド専用。ダンバインに近い使い方が可能



ズワウス
AT46、DF40、EN40、飛行、突破(EN+30でAT+10、近接)。クロキシ専用の高性能機



ザウエル
AT40、DF30、EN30、近接。ランベル専用。ガリアンに近い能力だが、やや低能力…



ウインガルZEE
AT22、DF28、EN30、飛行、近接。ハイ・シャルタット専用。グワジン部隊に入れておきたい



ジャシンヘイ
AT60、DF60、EN50、近接(EN+30でAT+50、突破)。マーダル専用。最強の地上型機



ゴーグ
AT10、DF70、EN20、支援効果無効。ユウ専用。部隊編成に必須の強力ストッパー



マノンゴーグ
AT30、DF60、EN30、支援効果無効。マノン専用。ゴーグに匹敵する機体。攻撃にも便利



ガーディアン
AT10、DF40、EN20。パイロットはユウ、マノン、ルンから選択可能。利用価値は少ない



エルガイム
AT40、DF25、EN40、突破、迎撃ダメージ軽減。ダバ専用。生還率の高さから、かなり優秀



ダグラム
AT10、DF35、EN20、攻撃時にAT+30。クリン専用。攻撃時には低コスト、高性能機体



レイズナー
AT10、DF20、EN20、先制、飛行(EN+40でAT+80、突破)。エイジ専用



バイファム/SLP
AT10、DF25、EN20、飛行、兵装破壊。ロディ専用。相手への嫌がらせ機体として便利



ザブングル
AT5、DF25、EN5、チャージEN−5。ジロン専用。チャージEN減はかなり美味しい



ウォーカーギャリア
AT20、DF25、EN10、兵装破壊。ジロン専用。ザブングルよりも、こちらが実戦的な機体



ドラグナーD1
AT10、DF35、EN30、飛行、攻撃時にAT+30。ケーン専用。優秀な飛行機体で、使いやすい

欄外一口攻略 改造に必要な各パーツは、その機体を撃破することで入手できる。例えば、RSTCパーツが欲しければ、スコープドッグRSTCを倒せばいいわけだ(必ずしも入手できるわけではないが)。ちなみに、キャンペーンモードで登場するボスを倒していけば、改造パーツは全て入手できる。改造機体の全入手は難しいことではない。

攻略 COMPLETE ATTACK & ANALYZE

爽快感と確実性の追求

ヨーロッパ以降、終盤直前までの12ステージについて解説。敵キャラに対し、いかにダメージを受けず合理的に渡り合うかを中心に、複雑な構造のステージにはマップ解説を付加した。

アクションテクニックを磨く！

DC	発売中（11月25日） 6800円（税別）
発売元	アトラス
開発元	アトラス
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複数プレイ	1人用
データセーブ	10・プレイデータ
対応周辺機器等	ぷるぷるぱっく、VGAボックス
現在の開発状況	100%



イスタンブール Istanbul:TURKEY

アイアンメイデン対策として、アキナスを使うことを勧める。特殊攻撃で正面から叩け。

クリア手順は右のチャートに示したとおり。B1で起動させるエレベータは、不具合で2Fの出口まで到達できなくなっている。B1で乗ってしまわないように。

ステージ内には、あちこちにメカ虫・小が登場するが、イマージュを出さないので無視してもよい。またゴーレムが出現した壁の中からは、体力回復が発見されることが多いので要チェックだ。

ちなみにB1にある、敵全滅がクリア条件となる部屋には、イマージュと体力回復が隠された小部屋が存在する。ここだけ扉の色が緑なのですぐ気づくはずだ。

STAGE START
- 1F階段下のスイッチを入れる
- 開いた扉からB1（左の道）へ
- B1でエレベータを起動させる
- 1Fへ戻り、エレベータの上部に乗る
- 2Fでエレベータを降り、屋上へ
- 屋上を横切り、隔離病棟へ
- ※203号室でバーリンカと接触
- 突当たりのエレベータに乗る

STAGE CLEAR

ゴーレム
2パターンの横斬りを見極める



遠距離時の吹き矢は、Rトリガーを使った横移動で回避。跳び越し攻撃が有効だが、長いリーチの縦斬りに当たらないよう、相手の攻撃終了を確認してから行うこと。なお横斬りのあと、左へ返し斬りを行ってきた場合は、ガードアタックを狙うチャンスだ。



⇧返し斬り発生の際は、振り切りも大きいことを覚えておこう

バーリンカより情報抽出

アキナスへの合意時のみ

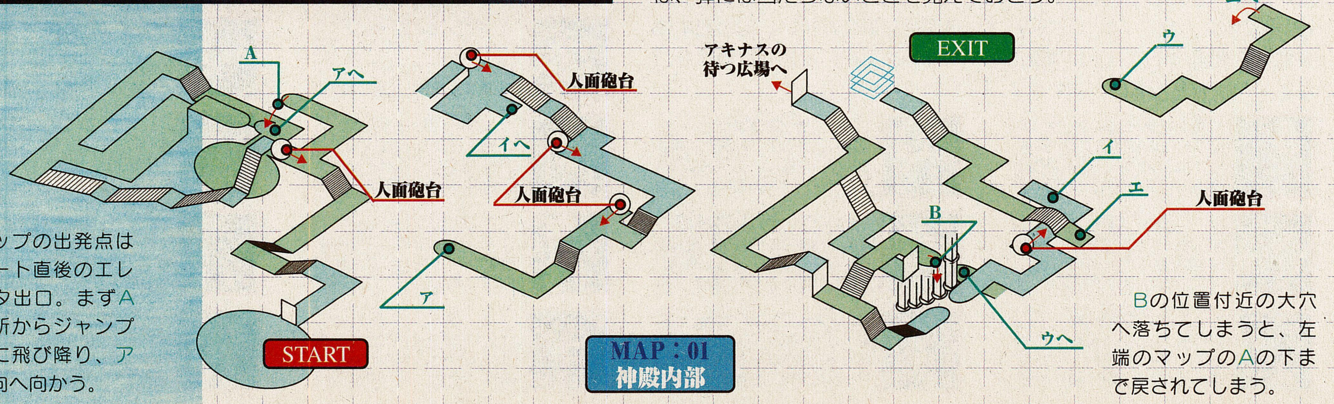
彼女にブレインジャック（以下BJ）することで、トランシルバニアへの道が開ける。なおアテネでアキナスを斬った場合は、彼女にBJしていても接触はできない。



アテネ Athens:GREECE

アキナスとの出会い。縦に連なるルート形状を把握すれば、決して迷うことはない。

出現する敵以上にやっかいなのが人面砲台（マップ中に示した人面砲台の矢印は、弾を撃ち出す方向を表す）。ただし左右どちらかの壁に密着していれば、弾には当たらないことを覚えておこう。



マップの出発点はスタート直後のエレベータ出口。まずAの場所からジャンプせずに飛び降り、アの方向へ向かう。

Bの位置付近の大穴へ落ちてしまうと、左端のマップのAの下まで戻されてしまう。



トランシルバニア Transylvania:ROMANIA

謎解きやトリックはいっさいなし。ダルとの対戦がメインのボスステージといったところ。

ステージ構成は非常に明解。入口のホールにあるシャンデリアに、階段の踊り場から飛び移ることでスイッチが入り、肖像画の裏にある隠し通路が開く。その後は、ダルの待つ部屋までは完全に一本道だ。ちなみに一度でもバーリンカに接触していれば、どのキャラでもダルの部屋の電子ロックを開くことが可能。

STAGE BOSS ダル

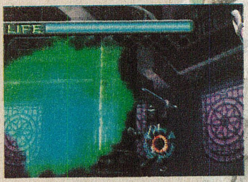
特殊な装置で姿をくらまし、遠距離からはジャンプ攻撃、近距離からはすばやい斬りつけを行ってくる。中途半端な距離を保っていると、特殊攻撃“ヴラドウィルス”でこちらを石化させようとする。

アキナス、もしくはラムロッドで戦う

まずマークの出ている4つの時計に攻撃し、ダルの姿が見える状態にする。石化はアキナスとバーリンカには無効(前者はダメージを受ける)。ただしバーリンカは攻撃力が低いので、アキナスの“疾駆の旋”で相手を吹き飛ばしつつ戦うのがベスト。また、ラムロッドの“氷晶の剣”なら相手を凍らせ、1撃で勝負を決めることも可能だ。



⇦ジャンプ攻撃も吹き飛ばす“疾駆の旋”



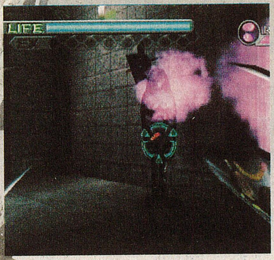
⇦石化無効キャラなら非常に有利

アイアンメイデン

特殊攻撃で撃退



わざと相手に背を向け、体内の刃を開放させて襲撃させる。突進中はガードに徹し、刃が収納される際に斬れれば、まったくダメージを受けずに倒せるぞ。



⇧耐久力は低い。毒ガス攻撃に移らないうちにすばやく倒せ

各キャラクタの使い勝手をチェック:その1

このページで紹介した特殊攻撃を持つBJ可能な4キャラについて、その特徴や長所をまとめてみた。使用時の参考にしてほしい。

アキナスの場合

“疾駆の旋”をメインに使おう。威力の高さもさることながら、当たった敵との間合いが広がる効果が非常に役立つ。なお方向キーニュートラル時の攻撃も、リーチの長さを生かして有利に立ち回れる。

ダルの場合

方向キー上入れ時の連続攻撃が途中で止められない点、また“ヴラドウィルス”による石化がランダム発生である点など、あまり使い勝手はよろしくない。

ラムロッドの場合

一撃の威力は少ないものの、連続攻撃はピカイチ。対BS兵などにおいては、相手の反撃を許さないほどのスピードを誇る。なお“氷晶の剣”による凍結はダル同様ランダム発生だが、凍った敵は1撃で倒せる。ただし残念ながら後半の敵はほぼ凍らない。

バデレールの場合

敵から受けるダメージが格段に少ないため、今回紹介したステージならほぼどこでも通用する強力キャラ。“雷の波動”は、どんなに遠距離でも敵が視界にさえ入っていれば攻撃対象となる。1発あたりのダメージも大きい。通常攻撃はアキナスと似た感覚で使える。

アキナスとの接触

左のマップに示したBの場所(正面に大穴をはさんでアイアンメイデンが見える)から飛び降り、着地した場所にある扉から先へ進めば程なくアキナスの下へ行ける。ステージを抜ける場合は、Bの正面にある道へ進めばいい。



⇦NOを選んでも再度真意を尋ねられる

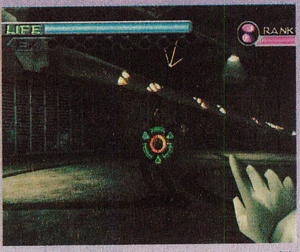
禁断の選択…封剣士たちとの戦い



封剣士たちの依頼に対し、2度続けて協力しない意を告げると、彼らとの戦闘は避けられないものとなる。それ以降の物語がどういう展開を見せるかは別として、ここでは勝利するための方法のみを説明しよう。

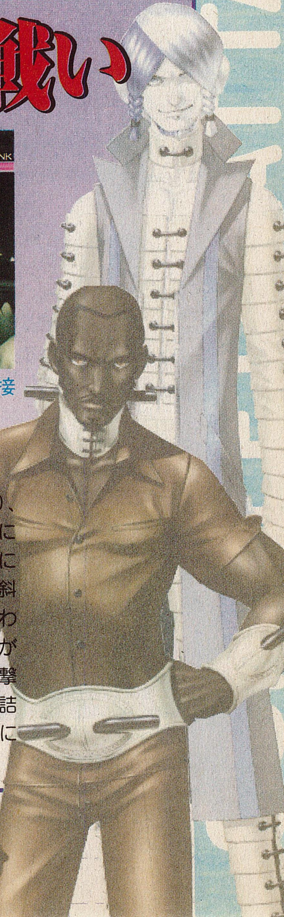
突進をかわして斬る

アキナス、ラムロッド、バデレールとも、ほぼ攻撃方法は共通。こちらから接近を試みると、連続攻撃でダメージを与えられてしまう。また遠距離時には特殊攻撃を繰り出し、それが終了すると猛烈な勢いでこちらに突進してくる。よって、このタイミングを利用して相手の背後へ斬りつける方法がもっとも有効。ロックオンさえしておけば、特殊攻撃も突進も回り込みで回避可能なので、突進をかわしたら斜め後ろ方向の相手を斬る。そのため移動のすばやいキャラほど戦いは有利になる。



⇧対バデレール戦。このくらい接近すれば特殊攻撃は止まる

“雷の波動”の回避



他の2人の場合と少々異なり、バデレールの特殊攻撃は間合いに応じて連続的に発生する。早めに終了させるには、回り込み時に斜め上方向へ方向キーを入れ、じわじわと距離を縮める。特殊攻撃が止まったら、突進をかわして攻撃すればいい。ちなみに間合いを詰めないと、特殊攻撃は半永久的に発生するようになっている。

リヨン Lyon:FRANCE

クリアシンボルに到達するには、地下を通ってシャッターを反対側から開ける必要がある。

敵を全滅させなければ先へ進めないシーンが多い（昇降機や扉の開閉などにスイッチを起動させる）。出現する敵は、モスギャングに加えて三業会のグレネード、ソードブレイカー。グレネードが登場したら、他の敵を無視してでも先に倒すこと。さもないと手榴弾で思わぬダメージを受けてしまう。すばやく片付けるには跳び越し攻撃を多用すること。

バデレールとの接触

プラットホームをクリアシンボルに対して反対方向へ進むと、地下深くへ通じる通路が存在する。この先がバデレールの隠れ家。ステージが始まったらまっさきに彼の下を訪れて、同意するにせよ敵対するにせよBJしてしまおう。以降に登場するモスギャングとの戦いが断然ラクになる。

STAGE START
- バデレールに会う
- トロッコ2台を乗り継いで移動
- 昇降機を起動させて上階へ
- 4台のトロッコを足場にスイッチを起動
- 昇降機を起動させて上階へ
- トロッコを起動させて前進
- 階段を上りシャッターを開ける
- ホーム階上のクリアシンボルへ

STAGE CLEAR

モスギャング
バデレールで対処すれば楽勝

この敵が出現するステージでは、バデレールにBJして“雷の波動”を連発するのがベスト。これが2回ヒットするだけで彼らはあえなくダウンしてくれる。



視界にさえ入っていれば一網打尽だ

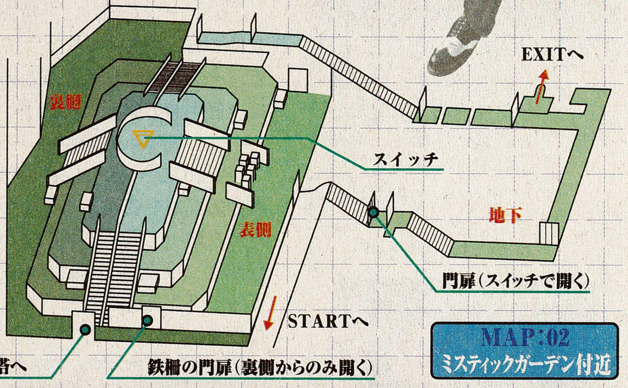
ロンドン London:United Kingdom

アムステルダム、ウィーンへ進むならば、必ず通過しなければいけないステージ。

あちこちに出現するBS改造兵・犬。爆弾の被害を受けないためには、突進してきたらまずはガード。そして動きの止まったところを斬る。BS改造兵・男は地下通路で初めて出現、その後庭園裏側へ進むと数多く登場してくる。耐久力が高いので、最低でもアキナス、できればそれ以降に登場するキャラへBJして戦うといい。

STAGE START
- 通路左側の扉から庭園へ入り、上方のスイッチを入れる
- 開いた門扉より地下道へ
- ※地下道を通って庭園裏側へ
- ※幽閉塔でスミス議員と接触
- ※鉄柵の門扉を開けて庭園表側へ
- 地下道をEXIT方面へと進む
- 行き止まりのクリアシンボルへ

STAGE CLEAR



スミス議員より情報抽出

バデレールへの合意時のみ

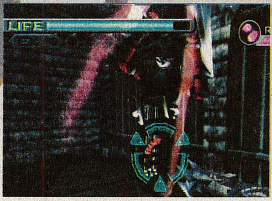
リヨンでバデレールに協力し、彼にBJしている場合のみスミス議員と接触できる（チャート内※印の箇所）。シシリーのマルカラと戦うために不可欠な行動だ。



BS改造兵・男
回り込みとガードアタックで対処



腹部のガトリング砲は、ロックオンして少々回り込み、その後相手に接近することで被害を少なくできる。前後にジャンプして斬りつけてきたら、ガードアタックのチャンス。コマのように体を回転させて突っ込んできた場合は、サイドorバックステップで回避できる。



ジャンプしてきたらすかさずガードに移行して、反撃しよう

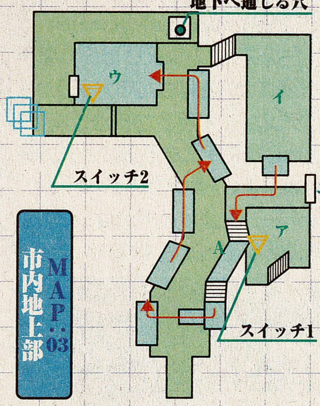
アムステルダム Amsterdam:HOLLAND

スイッチで進路が開けるステージ。出現する敵は3種類のBS改造兵のみとなっている。

BS改造兵・男が2体同時に登場する場面が2度ある（アの家屋から出て路地へ出た際、および地下へ通じる穴の付近）ので、攻撃力も防御力も高いバデレールやマルカラで乗り切ると楽。狭いルートでガトリングを乱射されても、さほどダメージを受けずに済む。

STAGE START
- アの家屋へ入ってスイッチ1を入れ、Aの階段を下ろす
- イの家屋2FでBS改造兵・女を倒し、開いた窓から外へ
- 外の足場を渡ってウの家屋に入り、スイッチ2を入れて扉を開く
- 開いた扉から出て、地下水道へ
- スイッチ3を2回起動させる
- ラムロッドと会う
- 屋外へ出てクリアシンボルへ

STAGE CLEAR



スイッチ２で開くのは、ウの家屋の扉、クリアシンボル手前の鉄柵、そしてエの扉の３ヵ所。

シシリー

曲がり角の死角にモスギャングが配置されている。確認しながら歩を進めていこう。

Sicily:ITALY

マルカラの下までは完全な一本道。ボスの爆弾人間、およびモスギャングが行く手を阻むが、バデレールの"雷の波動"で、遠距離から蹴散らせば安全そのもの。どちらもこの攻撃を2度当てれば撃退できる。攻撃をためながら移動し、一度落雷させたらすぐにためを開始。これをくり返せば敵の接近を許すことはない。

STAGE BOSS マルカラ

円形のステージ状の場所で戦いが繰り広げられる。巨大なアックスを振り回してくるほか、ジャンプ攻撃でこちらをステージ外に吹っ飛ばしたうえ、ボスの爆弾人間を放り投げてくる。

体当たりをジャンプで回避し、壇上へ留まる

アックス攻撃時には反撃せずにガードに徹し、回転が止まったら接近して斬りつける。ジャンプ攻撃はサイドステップで回避。こうすれば、ステージから落とされないばかりか相手の背後を容易に取れる。なおステージ上にいる限り、ボスの爆弾人間を使ってくることはまずない。



ジャンプモーションを見たらすぐに回避



後方へ吹っ飛んだスキに背後から斬りつける

バチカン

レイとの対戦以外にも、ルート次第では目的地を出現させるために通過する必要もある場所。

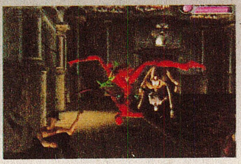
Vatican:Vatican City

レイの部屋の電子ロックは、マルカラ以外のキャラでは解除できない。メシア教信者はこのステージのみに出現する敵。攻撃力も耐久力も高いので、こちらが非力なキャラの場合（ステージを通過するだけのときなど）にはガードを主体にあせらず戦うこと。

メシア教信者

常に2体を視界に入れて戦う

跳び越し攻撃が有効だが、2体を相手にする局面ではロックオンを外して2体を視界に入れ、正面から仕留めたほうがいい。マルカラの"セベルパペット"で倒すなら（2回当てれば撃退可）、カマ攻撃のために接近してきたところに当てるのがもっとも確実。ちなみにレイの部屋なら、四隅はカマ攻撃以外は食らわない半安全地帯だ。



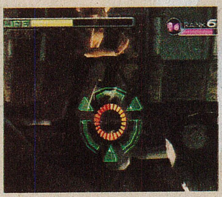
四隅でため、接近に合わせ投げる

STAGE BOSS レイ

非常にガードが固い強敵。すばやい正面攻撃に加え、ある程度時間が経つと上方へ逃げ、メシア教信者2体を出す。また体力が4分の1を割ると、突進攻撃を連発してくる。

最大の脅威、突進攻撃はサイドステップで回避

跳び越しを行い、相手が振り向く瞬間に連続攻撃を行うとダメージを与えやすい。突進攻撃に入ったら、ロックオンを外してサイドステップで回避。そしてすぐさま相手の方向へ移動し硬直中を斬る。なおメシア教信者の対処法は左を参照のこと。



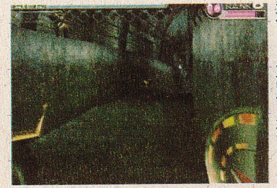
振り向き始めたら連続攻撃を開始



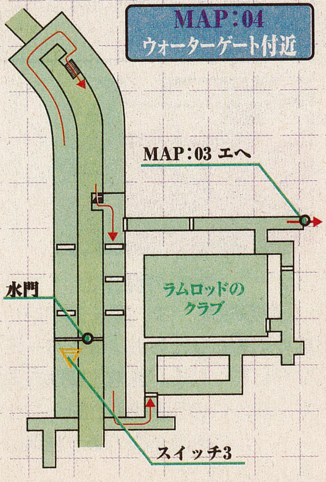
突進回避。この場合左へ向き直り攻撃

ラムロッドとの接触

スイッチ3を2度起動させることで、水が移動して水路の階段を使えるようになる。こうして、水路をはさんでスイッチの反対側に位置する通路へと移動。なお、上り階段の裏側にはイマージュがこっそり設置されている。取り逃さないように。



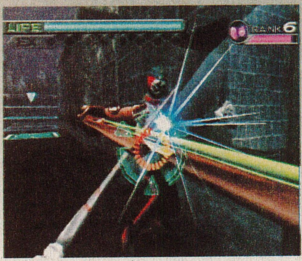
マップ奥の、水の退いた水路を進む



BS改造兵・女

ヒートロッドの戻り際に接近して斬る

右手のヒートロッドを用いての突き、素早い斬りかかり、大きく伸ばしてのなで斬りの3つを使い分けてくる。接近して連続攻撃を試みるとガードされやすいので、なで斬りの戻り際に当たり判定のないことを利用して、接近して斬りつけるのが確実。なお斬りかかりをガードすればガードアタックへと移行することが可能だが、弾いた際に敵と間合いが離れることが多く、この場合はガードアタックがヒットしない。相手を壁際に追い込んでいる場合以外は試みないほうがいい。



戻り際のスキは約1秒。接近するには十分な時間といえる

マルカラ以外でレイと対戦

どうしてもマルカラでレイを倒せない場合は、バデレールを使ってみるといい。この場合、一度マルカラで電子ロックを開けてステージを退去、そしてバデレールで再びステージに入ればいい。攻撃力そのものは低くなってしまうが、メシア教信者を"雷の波動"で倒せるのがメリット。

ウィーン Vienna:AUSTRIA

アムステルダムで、ラムロッドに協力の意を唱えた場合のみ出現するステージ。

マルガレーテの私室の電子ロックはラムロッドでなければ解除できないが、他のボスステージ同様解除後なら別キャラで戦える。ボス戦だけを考えるとバデレールで戦うのがもっともラク。なお、彼女（BS木馬）以外に登場する敵は、BS兵士・女が3体のみ。

STAGE BOSS：01 BS木馬

前方に敵を発見すると赤い熱線を照射してくる。一応特殊攻撃で足止めすることは可能だが、ダメージは与えられない。
対面の状態から戦いが始まるので、まず左右どちらかの通路へ逃げこもう。そして格子状の通路を使って相手の背後から接近し、ロックオンして攻撃を開始。方向転換を始めたらすぐにこちらも反転し、別の通路へと避難する。これを繰り返すのだ。

斬っては逃げのくり返し

STAGE BOSS：02 マルガレーテ



遠距離からは壁でバウンドする“クルップファイア”、その射撃時に接近すると蹴り技で応戦してくる。また非常に足が速く、いずれのキャラを使った場合でも、彼女の移動に追いつくことはできない。

こちらから追わず、四隅で出現を待つ

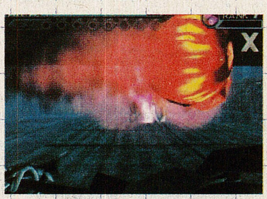
偶然出くわしたところを攻撃するよりも、部屋の四隅に陣取り彼女の出現を待ったほうが確実。出現するとすぐに足を止めて射撃に入るので、そこを狙って攻撃を加える。そのときバデレールを使えば“雷の波動”でダメージを与えられるので、こちらはほとんど動かずに済む。

⬆通路を監視し、走り回るマルガレーテを捕捉する

リスボン Lisbon:PORTUGAL

ここまでの行動や選択によって様々な展開を見せるステージ。以降の展開がガラリと変化する。

オススメキャラはレイかバデレール。前者は“ジルドレガード”でほとんどの攻撃をガードできるし、後者は“雷の波動”で三業会の鳥形爆撃機をあらかじめ落とせる。同様に後半の冷凍室に出現するキャノンを倒すのも簡単だ。
クリアシンボル直前のベルトコンベア地帯では行動が限定されるため、キャノンの撃ち出す弾は直前までひきつけてサイドステップでかわすこと。



⬅弾が目前に迫ったら、真横へ跳び退く

STAGE BOSS：01 山城　弘



シチュエーションによっては戦うこととなる相手。攻撃から攻撃の間が長いので、そのスキに斬り込めばいい。また跳び越し攻撃ならあっけなく倒してしまえる。一応振り上げて斬り下ろす際にガードアタックも決めることが可能。

カティ戦の前哨

STAGE BOSS：02 カティ



伸縮自在の剣による突き、すばやい突進攻撃、そして“炎の独楽”を単発もしくは上空から連続的に降らせてくる。ロックオンして回り込みつつ出方をうかがおう。

連続“炎の独楽”はサイドステップで回避

基本的にはこれまでの封剣士同様、突進後のスキに背後から斬りつけてダメージを与えていく。ただし逃げ足と反撃が異常にすばやいので、深追いは禁物。距離が近ければ、突きを回り込みで回避したあと側面へ攻撃を加えることも可能だ。“炎の独楽”は単発なら回り込みで、連続の場合は当たる直前にサイドステップを小刻みに繰り出すようにして回避すること。

⬅突進後体勢を立て直す際に斬る

⬅左右へのサイドステップで回避

各キャラクタの使い勝手をチェック：その2

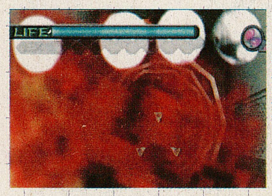
ここでは崑崙までにBJ可能となる4キャラ（スミス議員を除く）についてまとめてみた。

マルカラの場合

“ゼベルパペット”は時限式の爆弾としてよりも、敵に直接ぶつけて大ダメージを与えたい。なお、動作が緩慢なせいかジャンプして着地したあとすぐに攻撃を出すと、単発のジャンプ攻撃が地上で出てしまう。跳び越し攻撃時には注意。

レイの場合

とりわけメッカで役立つキャラ。“ジルドレガード”はモーターブラークの火炎放射に加え、ユースフの火炎弾も完全にシャットアウトしてくれる。ただしため時間が約3秒と長いので、移動中から常にためておくよう心がけること。防御に重点を置いたキャラなので、攻撃力そのものはマルカラのほうがずっと優れている。



⬅通常攻撃と併用できる特殊攻撃

カティの場合

“炎の独楽”は、ロックオンしなくてももっとも近い敵へホーミングしてくれる。通常攻撃は方向キー前入れの5連続よりも、ニュートラルの無限連続のほうを用いるよう心がけたい。



⬅位置によっては画面外の敵も追尾する

ユースフの場合

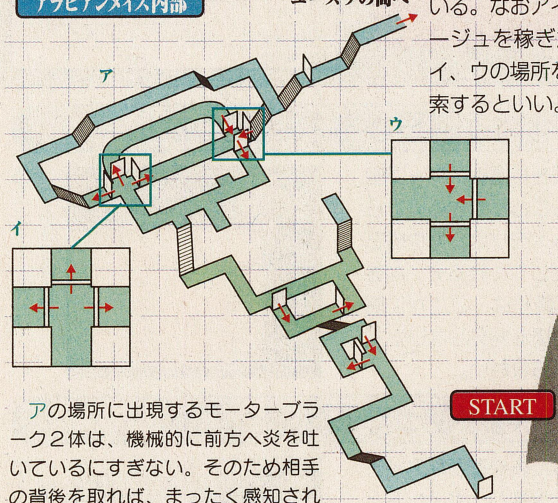
マルカラの強力版といった感じのキャラ。高い防御力を生かし、敵の攻撃を無視して接近、ゴリ押しで方向キー上入れ連続攻撃を決める、といったアバウトな戦い方に向いている。

メッカ Mecca:SAUDI ARABIA

敵が多いわりにクリアに要する時間は短いので、イマージュ稼ぎには最適の場所。

フロアそのものは大して複雑な構造をしていないのだが、ほとんどの扉が一方通行となっているため迷いやすい。基本的にモーターブラークの出現する方向へ進むのが正解なのだが、3つの扉が隣接するイでは、すべての扉へモーターブラークが逃走してこちらを惑わせる。ここでは左方向がユースフの間へつながっている。なおアイテムやイマージュを稼ぎたい場合は、イ、ウの場所をくまなく探索するといい。

MAP:05 アラビアンメイズ内部

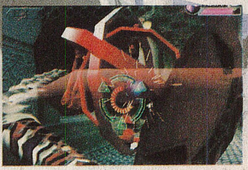


アの場所に出現するモーターブラーク2体は、機械的に前方へ炎を吐いているにすぎない。そのため相手の背後を取れば、まったく感知されずに撃破が可能だ。

モーターブラーク

レイ、もしくはカティで戦うが吉

ふわふわとこちらに接近して（アの2体を除く）、ガード不可の強力な火炎放射を約4秒間続ける。レイを使ってP62で紹介したとおりに戦うか、カティの無限連続攻撃で固めて倒すといい。それ以外のキャラなら、バックステップで炎を回避して戦うこと。



⬇カティの場合。一切の行動を封じることが可能だ

STAGE BOSS ユースフ



うろうろと歩き回って斬りつけたり、飛行してこちらとの距離を取って火炎弾を連射したりを繰り返す。腹の部分に巻かれた触手を展開し、回転してこちらの動きを制限することもある。1度目の回転スピードはゆっくりだが、2度目は高速なので連続ダメージを受けることは必至。

距離を離さず、攻撃の手を休めないこと

相手が飛行しても、ロックオンを外さず追尾し続けて距離をおかないこと。1度目の回転攻撃はむしろ最大の反撃チャンス。回り込みで触手を回避し、連続して斬りつければ2度目を発生させないうちに倒すことが可能だ。



➡しばらく回転すると反転するので注意

崑崙 K'unlun:CHINA

執拗な封剣士兵たちの攻撃に対処するため、カティにBJして戦うことを勧める。

高低差はあるものの、ルートそのものは完全な一本道。ただし途中に、女封剣士兵を全滅させなければ先へ進めない場所が2ヵ所ある。体力回復（完全）はあちこちに存在しているが、なるべく周囲の敵を倒してから取ることで常に万全の体力を保持しよう。

封剣士兵（男・女）

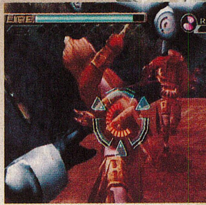
あえて回避を考えず、速攻撃破





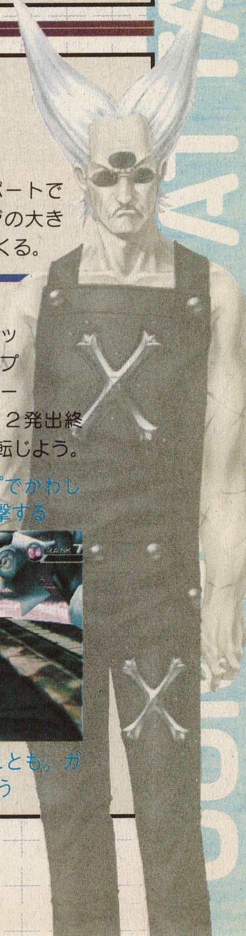
男兵は2体一緒に登場することが多く、手前が直接攻撃、後方が右足の弓を放つ連携攻撃や、同時攻撃を行ってくる。よって回避を無視し、少々ゴリ押し気味に戦ったほうが、結果的にダメージが少なくなる。

女兵は6本足の奇妙な乗り物を用いて、突撃や目前まで迫っての回転攻撃をしかけてくる。カティを使っているなら"炎の独楽"を連発するだけで容易に倒せるが、他のキャラの場合は突撃されないよう、常に場所を移動しつつ戦うこと。



➡男兵は手数が多い。ボヤボヤせずに目の前の敵から倒していくしかない

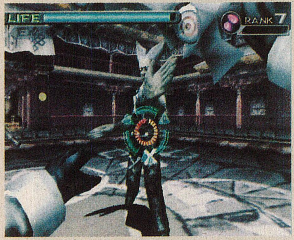
STAGE BOSS 李護手



テレポートで場所を変え、2連続の白い光線、地面への突きで発生する攻撃判定のある波紋、手刀チョップのいずれかを出す。こちらが反撃に成功すると、テレポートで逃げるかダメージの大きい掌底で突進してくる。

それぞれの行動へ確実に対応

呼吸を整える声はテレポートの合図。攻撃を加えず、マーカーがどちらの方向へ出るかを見極めること。光線音がしたら、どちらの方向でもいいから横移動で回避。波紋はジャンプでかわすしかないが、このとき相手との位置が近い場合はジャンプ攻撃で突っ込める。また手刀チョップはバックステップで回避。掌底はガードが可能なので、2発出終わってから反撃に転じよう。





⬇波紋をジャンプでかわしつつ、その懐へ攻撃する

➡連続で掌底を出すことも。ガードと反撃を繰り返そう

攻略 COMPLETE ATTACK & ANALYZE

探索・戦闘のポイントはこれだ！

D2 Dの食卓2 WARP

今回は雪山から生還するための基本的なポイントに重点を置いた。後半ではディスク1をダイジェスト攻略。もう死なない！ もう迷わない！

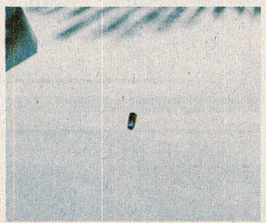
DC	発売中（12月23日）
	6800円（税別）
発売元	ワープ
開発元	ワープ
ジャンル	アドベンチャーRPG
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	4枚
複数プレイ	1人
データセーブ	9ブロック以上・プレイデータ
対応周辺機器等	ぷるぷるぱっく、VGAボックス
現在の開発状況	100%

フィールドの行けるところまで部屋の隅々まで探索せよ

『D2』における探索の基本はくまなく調べること。とにかく各ポイントをしらみ潰しに調べていけば、そう行き詰まることはない。またストーリーを進めることで、施錠されていたはずのドアが突然開いたり、部屋の奥に入れるようになったりということが多々ある。

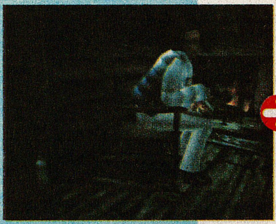
雪山に落ちているアイテムを拾え

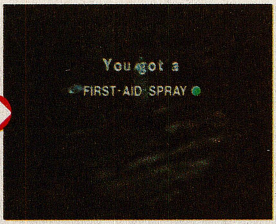
フィールド上には、グレネードやファーストエイドスプレーといった補給物資が大量に落ちている。アイテムが落ちているポイントはあらかじめ決まっているので、フィールドの隅から隅、樹木の陰や草むらの中も確認していこう。


アイテムは、屋根の上に落ちていることも

室内はYボタンで見回す

室内（または屋内）でYを押しながらアナログスティックを動かすと、その場から上下左右をぐるりと見回すことができる。この視点移動を用いれば、通常移動だけでは発見することができない（発見できても拾えない）アイテムを入手することができる。


柱の下にファーストエイドスプレーを発見！



左下に視点を移し、ローラの視界に入れよう

仮眠して体力回復

室内に設置されているベッドに移動すれば、仮眠が取れる。仮眠後は体力が全て回復しているぞ。そこを拠点にレベル稼ぎするのも手。ディスク2以降にはベッド以外の回復ポイントも存在する。


アイテムを消費しないで回復できるのでオトク

地図と磁石があれば迷わない

ローラの現在位置は、マップ画面で把握することができる。さらにビジュアルメモリは、方位磁石の役目を果たしてくれるぞ。なおディスク2以降では、どこかに隠されている地図を発見しないとマップ画面が見られない。



スタートを押せば、いつでも見られるぞ

何かあったら拠点へ戻れ

ボスを倒した後や重要なアイテムを見つけた後など、ポイントとなるイベントの後には拠点（ディスク1なら最初の山小屋）へ戻るようにしよう。キンバリーなど仲間たちが、次にどこへ行って何をすべきか教えてくれることも。


ディスク1は最初の山小屋と他との往復に

戸棚が開かない！

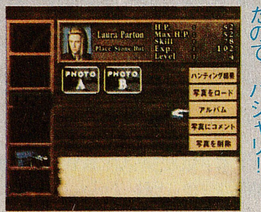

「石造りの小屋」の戸棚が開かないのでキンバリーに相談すると…

ラジカセ発見！


戸棚の奥にラジカセが。持ち帰ると、キンバリーがテープを取り出す

カメラの意外な使い方

美しい稜線や丘から見下ろした風景、雪山で生活する人々など、カメラは『D2』世界のヒトコマを切り取ることができる代物だ。しかし、何も記念撮影のためだけにある代物ではない。例えば右のようにメモ代わりに使うこともできる。



気になる数字があったので、パシャリ！

戦闘の鉄則と敵の弱点を押さえ効率良くモンスターを倒せ

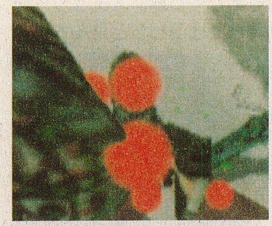
雪山を1人で歩くローラに突然襲いかかるモンスターたち。1体だけなら余裕しゃくしゃくで倒せるだろうが、2体3体と徒党を組まれるとちょっと大変かも…。正しい対処法を身に付けよう。

近くのモンスターから撃つべし

モンスターは基本的に「近付く→攻撃する→遠のく」というパターンで行動する。そこでビューチェンジを活用し、ローラに一番近いモンスターから狙撃すればいい。弱点にヒットすると、モンスターはローラにダメージを与えることなく後退していく。



足元にモンスターが！すぐに迎撃しよう



迎撃が遅れると相手の一撃を食らってしまう

危険だと思ったらすぐに回復

数限りある回復アイテムゆえ温存したいのは山々だ。しかし、勿体ぶって死んでしまったら何にもならない。2種ある回復アイテムのうち、狩猟で補充ができる食料から使っていくのがベスト。



スプレー　怪我を治療。効力は赤、黄、緑の順



肉　体力が回復。ハンティングで入手できる

武器の切り替えはモンスターが離れたときに

武器の持ち替えやリロードを行っている間、ローラは隙だらけ。モンスターの格好の餌食だ。マシンガンなどは残弾があっても敵が離れている間にYボタンでリロードしてしまおう。できるなら武器の持ち替えは最低限にしたい。



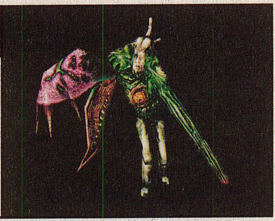
持ち替え中でもモンスターは襲って来る

モンスターの傾向と対策

ディスク1に登場するモンスターの対処法。なお弱点に照準を合わせると四角い枠が赤くなる。

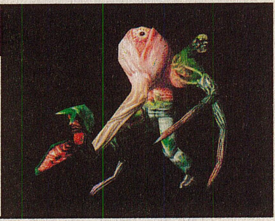
ヒューマン系タイプ1

左右にピョンピョン飛び跳ねてローラを撹乱していたかと思うと、突然ローラの方へ直線的に移動、攻撃してくる。そこで回避運動している最中は無視。近寄ってきたところを弱点の腹部目掛けて撃ちこめばよい。



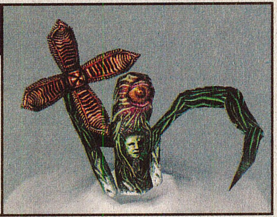
ヒューマン系タイプ2

動きが遅く的も大きいが、長い腕で比較的遠距離からでも攻撃してくる。その上タフネスで、弱点を狙わない限りこちらの攻撃にもひるむ事なく突っ込んでくるから厄介。その弱点は、右肩の大きな目だ。



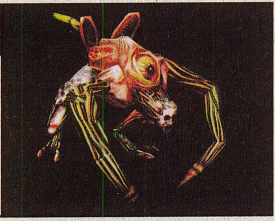
ワンアイド系

雪中を潜行するタイプ。遠距離にいる場合は無害だが、突然足元に現れて攻撃してくる。集団で現れると対処に苦労するだろう。顔を出している間はその場から動くことはないので、そこを狙撃していこう。



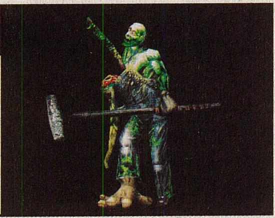
フォーフット系

体力的には劣るものの、非常に俊敏で機動力に優れている。弱点は背中の目。ここを正確に狙える腕があれば簡単に倒せるが…。ジャンプした瞬間が狙い目。また「グレネード」1発で殲滅するのも手だ。



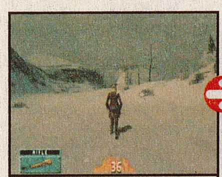
マイナー系

手に持ったハンマーで殴りかかってくる坑夫型モンスター。また、遠距離から体当たりを仕掛けて来ることも。いずれにしろ、破壊的な攻撃力は他の追随を許さない。種子のようなものが取りついた右肩を狙って撃とう。

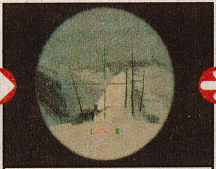


ハンティングは脱出への生命線

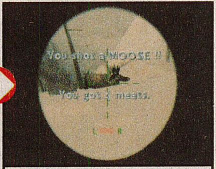
『D2』におけるハンティングは決してオマケ要素ではない。生き残るためには避けて通れない食料確保（肉）という重要な役割を持つ。しかも半無限的に入手できるので、画面上をチョロチョロと動く獲物を見つけたら直ちにライフルを構えるように。ただし、長時間ライフルを構えていたり、あまりにも近付きすぎると、獲物が逃げてしまう。



①ライフルを構えて獲物に狙いを付ける



②獲物を中心に置いてRトリガーで拡大



③そして発射。一連の動作を素早く行うこと

獲物と肉の数









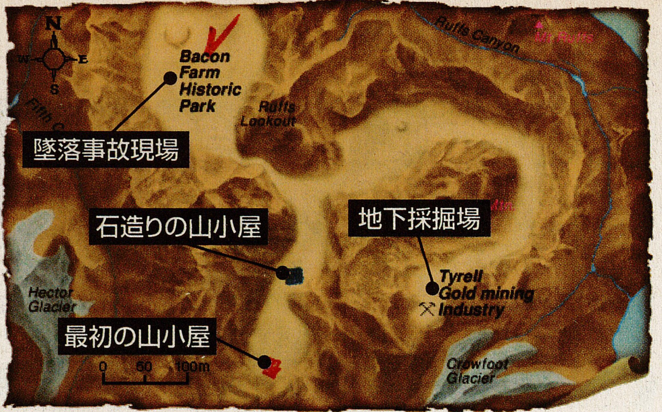
ステータス画面を活用せよ

ステータス画面では『D2』世界の用語が解説されている。「WEAPONS」では武器の効用、「INVENTORY」ではアイテムの蘊蓄、「WORDS」ではストーリー上のキーワードを調べることができる。



武器に関する大まかな説明が記載

D2 はみだし情報① 『D2』をプレイする前に、内蔵時計の時刻を合わせておくことをオススメする。合わせなくともプレイそのものに支障は全くないが、後々の演出効果に多大なる影響が出てくる…。



ボス戦と坑道を始めとしたディスク1の難ポイントを攻略

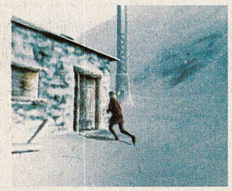
ディスク1の舞台となるのは、旅客機の墜落現場からほど近いエリア。ここから脱出することが当面の目的となる。なお、下のチャートは単に移動の道筋を示しただけの、必要最低限のものに過ぎない。それぞれのポイントでできる限りの探索をした後、次のポイントへ進むようにしていけば、問題ないだろう。

ディスク1簡易チャート

- 最初の山小屋
- 石造りの山小屋
- 最初の山小屋 ①
- 石造りの山小屋
- 最初の山小屋
- 旅客機内部…②
- 最初の山小屋
- 地下採掘場付近トラック
- 地下採掘場内…③
- 地下採掘場外…④
- 最初の山小屋
- 石造りの山小屋
- 地下採掘場内…⑤

① 2つの山小屋を往復

序盤は「最初の山小屋」と「石造りの山小屋」を2往復することに。何かあったら山小屋で待つキンバリーのもとへ。


この後、何回か訪れることに…

② Boss スチュワーデス

弱点はデモでスチュワーデスの目から出てくる蝶。スチュワーデスの周りをヒラヒラと飛んでいるので、マシンガンをお見舞いしてやろう。たまに蝶がマシンガンの銃身に留まることがある。そのときは銃身を上下左右に動かし、蝶を振り払えばいいだろう。


蝶をよく狙って撃てば、すぐに倒せる


こんな状態になったら、マシンガンを振れ！

③ キーコードは後回し

採掘場の門は、トラックで突入して破壊する。さらに奥へ進むには、キーコードを解除せねばならないが…。



コードは4桁。どこかに数字が…

④ Boss おじいちゃん

触手の先端が光った瞬間、そこにマシンガンを撃ち込めば大ダメージを与えることができる。ノーダメージで倒す事も難しくないだろう。そのときに攻撃が少しでも遅れると、こちらがダメージを受けてしまう。倒した後は、彼が持っていたEカードで…。

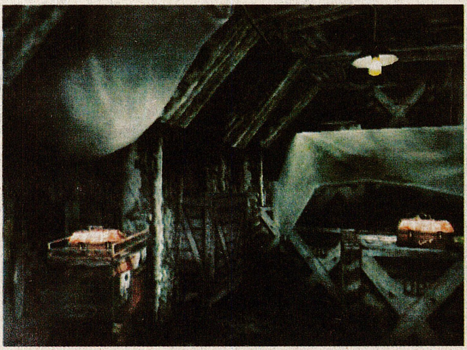

力を充填している、まさにそこを狙え！


一定時間後、ハトがおじいちゃんを攻撃！

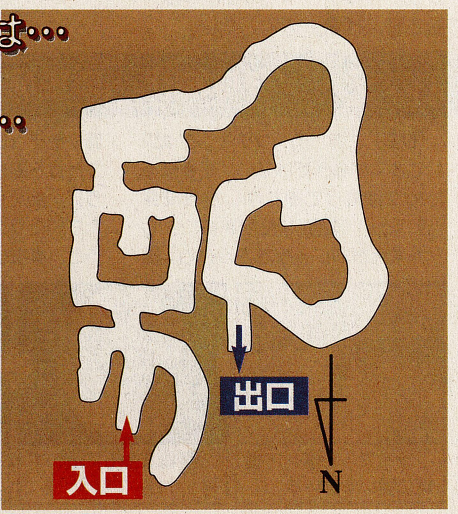
⑤ 坑道を抜けるには…

坑道内は3Dダンジョンになっている。さほど入り組んでいる訳ではないが、ループ状になっているところがあるため、気が付いたら入口に…なんてことも。しかもマイナー（坑夫）タイプのモンスターが徘徊している。右のマップと方位磁石を参考に、ここを切り抜けよう。さらに坑道の天井部には、入口からの距離が示されているので、どちらへ向かっているか判断できるはず。坑道を抜け、しばらく進むと3つの工具箱がある部屋に辿り着く。2つはアイテムだが、1つは罠だ。


ショットガンを使えば一撃で倒せるが…


工具箱のある部屋に到達。向かって左側の工具箱を開けると…

ジェニーは…そしてローラは…



D2 はみだし情報②

一度見たデモはBボタンを押せば飛ばすことができる。ドアを開けるとき、ベッドで寝るとき、そして会話相手が聞いたことのある台詞で喋り出したときに使えば、ストレスなくプレイできる。

アンケートハガキから 12月号 さようなら！

アンケートハガキのちょっとしたひとことを集めたコーナー

アンケートハガキのフリースペースに綴られた読者の叫びをお送りしてきた当コーナーも最終回。ありがとう皆さん！　ありがとうドリッフィー軍団！

アンケートハガキの余白に綴る、読者の生の声をお届け！

93年からメガドライブFANを買い続けてもう6年。全て捨てずに取ってありますが、どうすれば良いでしょう？（アダムの部屋が懐かしい）

（神奈川県／G.T　♂・19歳）

「暴力表現」の所で「ハードメーカーであるセガがノーコメントというのも個人的にいささか残念」とあるが、任天堂はどうなんでしょう。特に『マリオカート』。暴力というわけではないが、健全な青少年に「勝てば官軍！」を教えているようなものだ（確かにここまで言うとキリがないが…）。当然教育上よろしくない。で、何が言いたいかというと面倒くさいから全部OK！　何せ境界（特にBC間）がよく分かんないし…。

（福岡県／T.Y　18歳・♂）

特集の「新規参入メーカーさんいらっしゃい!!」がとても良かった。非常に魅力的なソフトハウスが多く、今後のDCのソフトラインナップが楽しみになる内容でした。特に「びんぼうソフト」は1人だからこそ作れるようなソフトを作ってくれるのではないかと期待しています。

（京都府／K.S　27歳・♂）

「びんぼうソフト」。1人でゲーム開発をしたってことは、スタッフロールに1人の名前しか出ないのか？　気になります…。

（宮城県／Y.Y　28歳・♂）

『REVIVE』の女の子キャラたち、胸が大きすぎ。

（滋賀県／T.Y　17歳・♀）

10月29日放送の「ウリナリ」で、タレントの千秋が『シーマン』のパロディで「チーマン」というネタをやっていた。着ぐるみに入って吊るされている姿は情けなかったが、その口調は、まさに女シーマン！

（静岡県／T.M　32歳・♂）

1年生なのに赤点取っちゃいました。まじ、やばいです。ゲームどころじゃなくなってきました。

（埼玉県／M.O　16歳・♂）

『ラングリッサー ミレニアム』…各ゲーム誌の評価を比べたら、ドリFANが一番厳しかった（爆笑）。これじゃー『ラング』ファンは買う気にならないっす。

（宮城県／H.Y　39歳・♀）

今のところまだDCよりサターンの方が面白い。やっぱいいなサターンは。（福井県／Y.K　19歳・♂）

DCのコントローラ重すぎ。ただでさえコードで重いし、コントローラが大きすぎて、スタートボタンに指が届かんというのに、ビジュアルメモリをコントローラに入れてしまうと重さが倍増です。

（愛知県／C.A　23歳・♀）

最近やったゲームは何？　私のプレイ体験談

『サカつく』やってます。不満続出で瓦解したサターン版の思い出が甦りました。トーナメント参加なんて夢のまた夢。（福島県／H.O　27歳・♂）

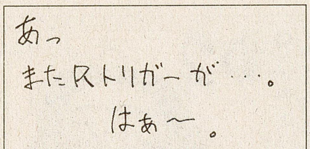
「阪神タイガース6年連続リーグ優勝」と俺の阪神はかなり強いが、こっちのプロ野球は2年連続最下位。せめてヤクルト辺りには勝ち越せ。

（大阪府／M.M　18歳・♂）

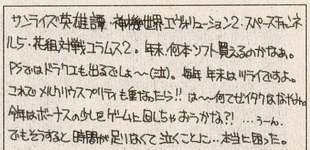
『With You』（サターン）について…。「フルボイス」の良さを実感！　感情移入がしやすいのでハマる！　難はグラフィックが少しばかり少ないのでは？　PC版はやった事ないので、そっちもやってみたいと思った。

（大阪府／S.M　30歳・♂）

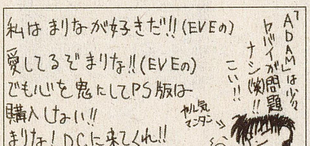
夫が「シーマン」していたのですが、とてもかわいい。子供を育てている感じです。うちにも2人の子供（2歳&4ヵ月）がいるのですが、上の子供も喜んで「シーマン、シーマン」と言っています。（愛知県／M.S　22歳・♀）



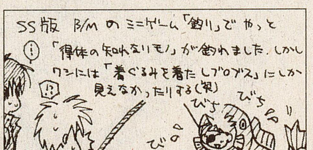
⇧大阪府／H.O　18歳・♂



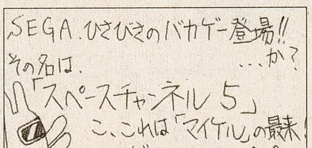
⇧長野県／M.K　27歳・♀



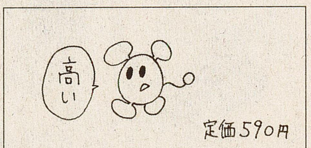
⇧福井県／Y.M　17歳・♀



⇧兵庫県／Y.T　19歳・♀



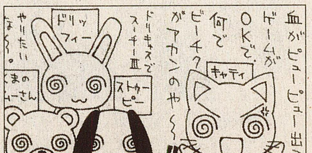
⇧京都府／M.K　24歳・♂



⇧山口県／K.M　20歳・♂



⇧福井県／K.G　20歳・♀



⇧鳥取県／T.M　28歳・♂

RANKING　12月号の おもしろい 記事BEST10

おもしろかった記事（1〜3位総合集計）　BEST10

順位	ポイント	記事名
1	165	サクラプロジェクト2000
2	125	バイオハザード・コード:ベロニカ・
3	83	REVIVE…～蘇生～
4	77	新規参入メーカーさんいらっしゃい！
5	68	サンライズ英雄譚
6	67	シェンムー 一章 横須賀
7	66	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！
8	60	暴力表現を考える！
8	60	ドリーマーズクラブ
10	58	魔剣X
10	58	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム

※ランキングデータは、本誌12月号の読者アンケートハガキから無作為に1000通選び、作成したものです。

12月号アンケートプレゼント当選者発表

①電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム　岩手県／平間哲也　東京都／津郷綾香　愛知県／篠原利典　岡山県／三宅健太郎　愛媛県／高井宏　**②Dの食卓2**　茨城県／熊木聖二　神奈川県／金子正喜　神奈川県／宮田有美　岡山県／岸本幸三　鹿児島県／山内尚久　**③サンライズ英雄譚**　北海道／矢野正樹　千葉県／吉植正信　福井県／五島加奈子　岐阜県／澁谷直輝　愛知県／串田善紀　香川県／川崎誠一郎　**④ジョジョの奇妙な冒険　未来への遺産**　福島県／木村弘　千葉県／石井博隆　埼玉県／蔵内雅明　東京都／彭佳　鳥取県／山根浩和　**⑤F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast**　茨城県／大田真矢　千葉県／大塚雄介　東京都／佐久間誠　神奈川県／田上晃　新潟県／北上雅人　**⑥PANZER FRONT**　千葉県／山本洋一　長野県／北沢美和　愛知県／北村宗生　島根県／新田剛人　福岡県／小川哲司　（敬称略）

12月号DP当選者発表

①『スーチーパイ』等身大POP　東京都／津郷義明　②「世界名作劇場」プロモーションディスク　新潟県／重高正実　茨城県／栗林新一　東京都／福田匡　静岡県／小林正幸　京都府／原田真吾　③「beat mania ANI-SONGS MIX」テレカ　北海道／関根完　東京都／梶山卓志　大阪府／柴崎陽美　④「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム オフィシャルサウンドデータ」　埼玉県／江口和宏　長野県／丸山知志　京都府／小畠雅之　（以上敬称略）

We are Dreamer's Club forever !

ドリーマーズクラブ Dreamer's Club

「ドリクラ」最終回の今回は、読者の皆様に感謝を込めて8ページの増大版！ ラスト2ページでは「最終回スペシャル」として、ネット上で募集したお別れメッセージをお届けします。お知らせできなかった皆さん、本当にゴメンナサイ！

Free Free Free

読者のよもやま話コーナー。ゲーム以外でも体験談や失敗談、ショックを受けたこと、面白い友人&知人の話、などなど。

こんにちは。「ドリーマーズクラブ」案内人のウシです。「ドリームキャストFAN」突然の休刊、皆さん驚かれていることと思います。これに伴い、「ドリクラ」も最終回を迎えることになりました。…今はただ残念という他ありません。これ以上の想いは最終ページの特集に譲るとして、まずはいつものように、（無理やり）元気を出して「フリー フリー フリー」からどうぞ！

明けましておめでとうございます。…みたいな事を書いているのも年末。ハガキを見てくださっているのも年末（のしかもメチャメチャ忙しい頃ですよね）。来年もよろしく。
（福岡県／東雲三太）

いきなり元気なくなったよ…。せめて年は越したかったなあ。年賀状とか貰えたかもしれないのに。

やっぱ買っちまったよDC…。ハードが増えるのに抵抗あるから、ずっと我慢してたのに（場所取るわ、使われてないハード達を見ると淋しくなるわ）、『REVIVE』出ちゃったからサー。何故かDC本体買う前にソフトだけ買ってるし…。とにかく、買っちまったもんはしょうがない！ これから欲しいソフトは、『シェンムー』と『バイオ』と…ん？ クシュン！ さ、寒い…。
（滋賀県／続・オレ）

でも、「やりたいソフトが3本あればハードが買える」。とは昔からよく言ったもので。最低条件はクリアしてんじゃん。気にしない気にしない。次の投稿者はすごいぞ！

最近ようやく労働を始めました。懐は多少暖かくなりはしましたが、自由になる時間が減ってしまって、ハガキを書くペースが遅れがちに…。そんな中でこの年末ッスよ旦那！ 毎週毎週目玉ソフトばかりじゃないッスか！ 『魔剣X』、『サンライズ』、『オラタン』、『ベルセルク』、『エヴォ2』、『花コラ2』に『シェンムー』まで！ う～ん（←気絶）。あ、でも『やきゅつく』やんなきゃ（笑）。（福岡県／寿之助）

見ろ。寿之助君は8本もあるではないか！ 少なくともハード2.66台分は遊び倒す事ができるぞ（←そういう計算か？）。

いきつけの店での出来事でした。その日は何本かの中古ソフトと一緒に、その日に発売されたDCの新作を購入したのですが、妙に支払った代金が安かった気がしたのでお店を出た後、レシートを見てみると…なんと、新作が「480円」と超破格でレジ打ちされていました。このままにして帰ってしまうのも後味が悪かったので、きちんと差額を支払ってしまいました。やっぱりこういう事ってちゃんとしておかないとダメですよね。
（愛媛県／こうさかこうすけ）

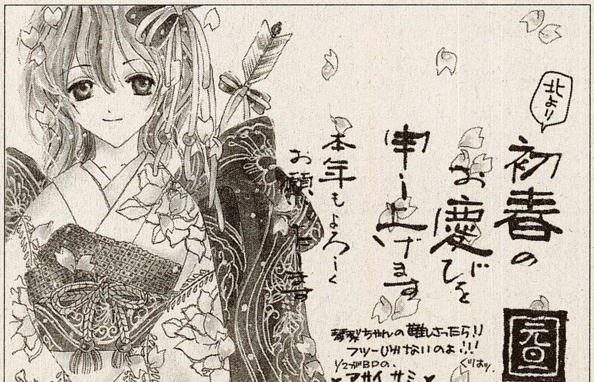
エライ！ オレは店員の手違いでジーンズを只でもらったことがあるよ。当然そのままお持ち帰り。7年も前の話だから時効だよね！

今年も流行語大賞が発表されましたね。松坂の「リベンジ」と小渕首相の「ブッチホン」は予想ついたんですが、まさか上原の「雑草魂」まで選ばれるとは思いません

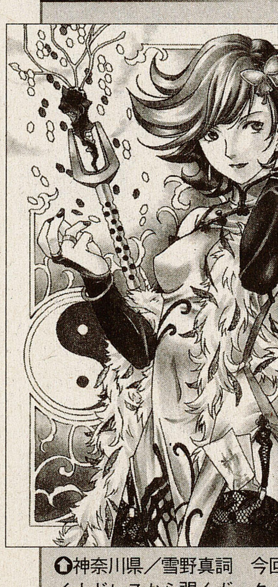


○千葉県／蒼NIC（AOYUME）2000年になった瞬間に『ソニックアドベンチャー』のデータが飛ぶとか…

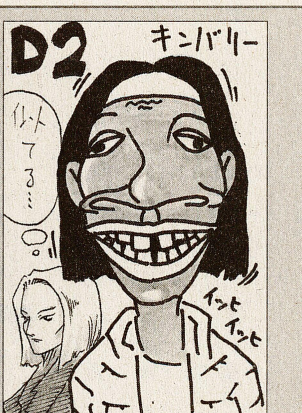
ドリームキャスト絵画館



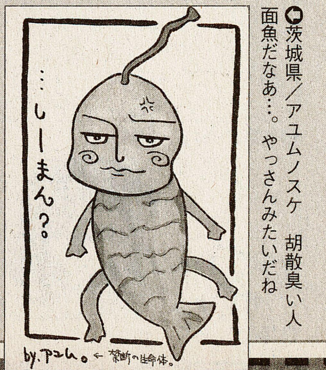
○北海道／アサイサミ きらびやかにおめかしした琴梨ちゃんのご挨拶。さり気なく誕生日をアピールする辺り、ちゃっかりしてますなアサイさん



↑神奈川県／雪野真詞 今回はチャイナドレスから覗くガーターにこだわる主宰。…一生付いていきます♥



○熊本県／カキクケコ企画 胡散臭い詩人だなぁ…。キンバリーって横から見ると類人猿顔だよね



○茨城県／アユムノスケ 胡散臭い人面魚だなあ…。やっさんみたいだね

でした。もちろん俺としては嬉しいですね。（埼玉県／ベラボーズ）

「雑草魂」って使ったことないや。「ブッチホン」に至っては知らなかったし。なおオレ的99年の流行語大賞は「ピッチャーベルドモ」。

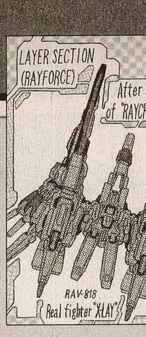
あれは七五三を祝う席でのことでした。5歳になる私の従弟は、ガチャガチャの商品のガンダムを手に取って曰く、「わー、量産型ゲルググだー♥」。ゲルググ!? 量産型!? 叔父さんは息子に素晴らしい教育をなさっているようです…。（東京都／花藤チャクラ）

娘ができたら「すみれ」とか「アイリス」なぞと名付けようとしているダメ人間（先月号に登場したオレの友人）よりマシです。

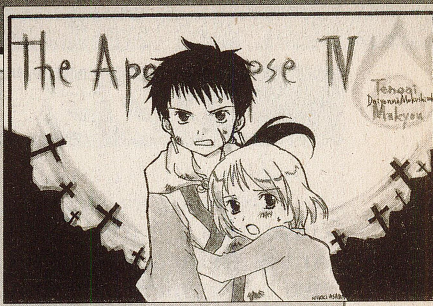
知ってる方も多いと思いますが、イングランドのアーセナルというサッカーチームのユニフォームにDreamcastのロゴがプリントされているんです。アーセナルは世界的にも強豪チーム。遠征先の各地でDCの名をさらに広めてほしいです。（愛知県／中田セブン）

監督も日本に馴染み深いベンゲルだしね。そういやアラン・プロスト（元F1パイロット）のヘルメットにはソニックが描かれてたっけ。

サターンギャラリー



⇧埼玉県／J.Wacky 下手の横好きシューターとしては、懐かしい作品です

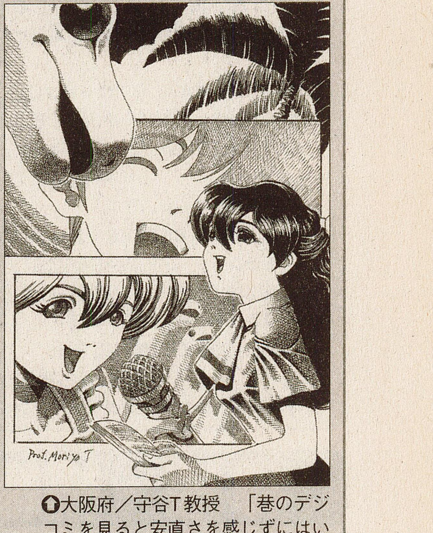

⇧島根県／アサダニッキ ここ3年『天外』の話聞かないなぁ…。アサダさんが待ってますよ広井さん！



⇧大阪府／ちゃいな、A チームワークの良さが表現されています。サターンで『バイオ』！ 出てたねぇ

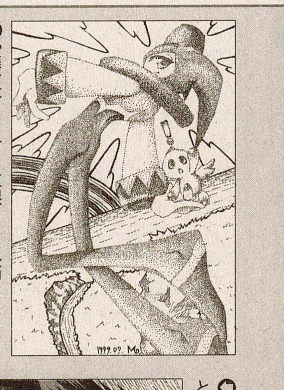


⇧福岡県／入井詠亜 歴代『サンダーフォース』パイロット全8名！…と載せたところで顔と名前が一致しない浅学なオレ。スマヌ

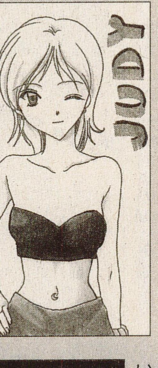

⇧大阪府／守谷T教授 「巷のデジコミを見ると安直さを感じずにはいられない」と、厳しいお言葉…


⇧神奈川県／崎原聖丸 坊ちゃん風船まみれ。これぞ「幻想バルーンファイト」！


⇧愛媛県／こうさかこうすけ フィーナにはナイフ派という絵師。他の人が鞭なのは、女王様的なイメージがあるからでは？


⇧愛媛県／M子 主線をも点描したことで幻影的に仕上がっています。で「ナイツ」にチャオ？ ピアンじゃなくて？

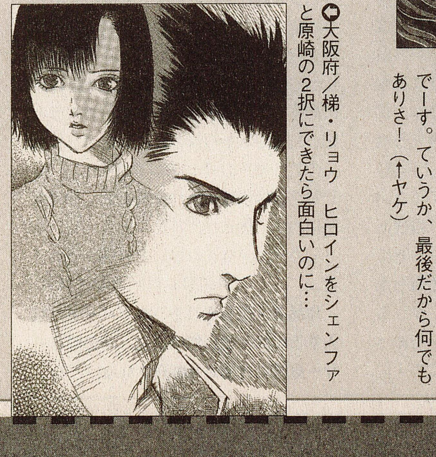

⇧長野県／高峰秋良 臆病な由月が内面的に成長していく過程を描いたシナリオでしたね

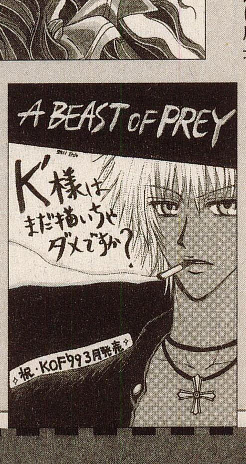


⇧神奈川県／柴田絵里 ジュディと一緒にダンス！ ダンス！ ダーンス！ おへそのピアスがとってもセクシー

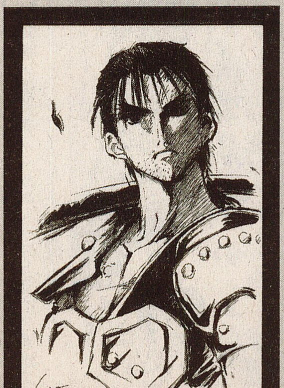


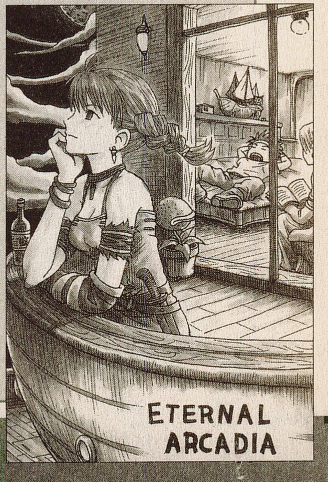
⇧愛媛県／白鳥沢ゆんゆ 「プレイしたらめちゃめちゃ気に入った」とのこと。「イカス」ゲームだったようで…


⇧大阪府／梯・リョウ ヒロインをシェンファと原崎の2択にできたら面白いのに…



⇧青森県／白樺エルデ だめじゃないでーす。ていうか、最後だから何でもありさ！（←ヤケ）


⇧熊本県／火國尚 天野喜孝氏に影響されたというイラスト。線の処理がそれっぽいかな？



⇧鳥取県／LEE アイカ嬢の夜想。ベランダの植物は「パックリフラワー」…パチモン？

ドリクラ意識調査隊

今回のテーマは「ゲームミュージック・耳に残る名曲＆全然マッチしていない駄曲」。「名曲（○）」には各々の思い入れが強い曲を挙げていますね。一方で「駄曲（×）」はご覧の通り。移植タイトルの楽曲アレンジに不満があるという意見が多く見られました。それと…『EVE the Lost One』はここでも名を落としているなぁ。同『burst error』のPC98版がFM音源の粋を集めた絶品だっただけに…。

○「SPLASH WAVE（『アウトラン』）」 FM音源を使用した曲で一番印象に残っています。レースものとはノリの違うドライブゲームにマッチした爽快なメロディーは、今聞いても良いです。
×「PASSING BREEZE・アレンジ（『アウトラン』）」 SEGA AGES化される際に追加されたアレンジ版でしたが、曲だけを聴くならともかく、あの古いゲーム画面に合わせると浮いてしまう。
（福岡県／入井詠亜）

○『同級生if』エンディングテーマソング ただナンパしてHしたんじゃない、青春の思い出なんだと心洗われる名曲。CD化していないのかな？
×『EVE the lost one』全BGM とにかくシーンにミスマッチ。BGMも場面構成の重要な1パーツだと再認識しました。
（山梨県／かぐらこさめ）

○「ICED TEA（『Pia♥キャロットへようこそ！2』）」 エンディングの余韻そのままに歌い出すところとか…。これ以上のマッチングがあるでしょうか？
×『EVE the lost one』 …言うことありません。
（大阪府／L-RINA）

○「彷徨い人の哀歌『シャイニング・ザ・ホーリィアーク』」 ピアノの調べがキレイ。
×『上海 グレートモーメンツ』 どの曲ものほほんとしていて眠たくなる…。
（大阪府／ちゃいな，A）

○『ルナ シルバースターストーリー』主題歌 イントロが流れるだけで、まるでパブロフの犬のように感動が身の内から込み上げる名曲。サビの部分ではアレスたちの勇姿がまざまざと脳裏に甦ってきます。GOOD！
○「其は聖なる御使いなりや（『AZEL～パンツァードラグーンRPG』）」 無国籍な歌詞が素晴らしい！ 異国の聖譚曲を思わせる神秘的で少し悲しいメロディーが、聴くものの心を打ちます。まさに聖なる名曲！
×なし 色々考えたのですが、「駄曲」とまで言いきれるほどの物は思い当たらなかったので、ナシ！ ということで。
（佐賀県／応援♥ハート）

○「THEME FROM ASSAULT SUIT LEYNOS（『重装機兵レイノス』）」 気分を高揚させ、戦場で生きるための執念を燃やさせてくれます。
×「SORCERESS（『バハムート戦記』）」 悪の魔術師シェルファのテーマ。しかし、明るくポコポコした感じの曲調なので、悪の魔術師というより「魔女っ娘物語」って感じです。
（愛知県／松浦幹典）

○『ときめきメモリアル』季節のテーマ それぞれの季節にマッチして、聴き飽きる事がないです（今でもテレビ等で使われているのが嬉しいです）。
×『ブラックマトリクス』戦闘準備の曲 単に好みでなかっただけかも知れませんが、いまいち戦闘に向かう感じがせず、盛り上がりませんでした。
（岡山県／ふれいーたいら）

○『パンツァードラグーン』1面の曲。 本作の持つ浮遊感や爽快感、そして壮大さを表現しきった、まさに名曲。
×『レースドライビン』リプレイの曲。 ミスマッチというか、異様にノリが悪い。事故時なんだから当然かなぁ…。
（愛知県／斉藤康正）

○『ファンタジーゾーン』全BGM どれか1曲なんて選べません！ 全部の曲に思い出がある！ ああ、学校サボってまでゲーセンに行った日が昨日のことのように…（涙）。
×『ルナ シルバースターストーリー』ノーマル戦闘の曲 戦闘に入る度に力が抜ける。メガCDの方が良かった。
（熊本県／カキクケコ企画）

このコーナーは皆さんの嗜好や価値観を見出す事ができ、毎回とても興味深く拝見させて頂きました。途中でネタ切れしてしまい、恥ずかしながら皆さんにテーマの捻出をお願いしたことも、今となってはいい想い出です。

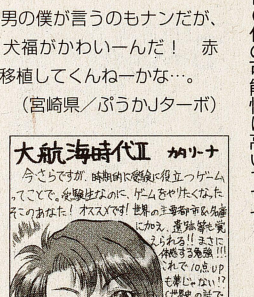
移植・続編希望の声

クイズに答えてペットの「犬福」をいろんな形態に育てるアーケードゲーム。男の僕が言うのもナンだが、とにかく犬福がかわいーんだ！ 赤字覚悟で移植してくんねーかな…。
（宮崎県／ぷうかJターボ）

➡北海道／ビビ 『2』はNAOMI基盤だから、DC化の可能性は高いですぜ！



➡埼玉県／月草社 世界史はこれでOK！ でも月草さん（受験生）は『フォースIII』にどっぷり。だめじゃん



⬅福井県／陽炎丸 「ああ！ ストライク男がスキだ！」と、ラブラブモードの陽炎丸さん…



⬅栃木県／朝比奈ルリヲ ジングルベルが鳴る頃には『クリスマスナイツ』。あの映像美をDCで…



ドリーマーズネットワーク

「○○号の××さんに賛成or反対」といった意見をぶつけ合う、読者間のおたよりキャッチボールコーナー。激しいやりとりもOK！

To.斉藤雄二（No/1）

PS2にばかりに自社の主力商品を投入するメーカーが目立つ。果たしてゲームに対する愛情はあるのか？

そう言いたくなる気持ちは痛いくらいに理解できる。しかしメーカーはともかく、クリエイターの皆が皆そうした邪な考えではあるまい。『決戦』で遂に姿を現したシブサワ・コウ氏が現場復帰したのも、PS2という名の「挑戦状」に対する答えを出したいがゆえ。彼に限らず多くのクリエイターたちが、そんなモンスターマシン相手に戦いを挑むことになるが、それはPSやDC等の既存ハード以上にシビアなものになろう。それでもPS2に立ち向かう事ができるのは、ゲームに対する情熱の成せる業と考えられないだろうか？
（愛媛県／上日落）

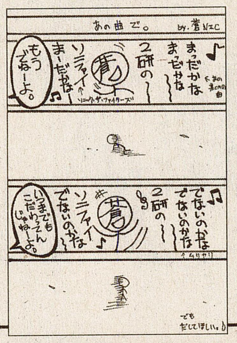
まず、どの状況が殺伐としているというのか。また子供がそれを見て「殺伐としている」と思うのか。1つのハードに全てのソフトが集まれば、子供も親も大喜びだと思うのですが。それと、クリエイターという人種はパフォーマーであって「これだけできる事をより多くの人に見せたい」と願う人たちだと思います。「夢」を与えようとするなら、より多くの人が手にするハードに託すでしょう。売れないハードで資金回収できず、次の夢を世に出すことが出来ないというのを、メーカーは当然避けるのではないでしょうか？（福岡県／ソムリウ（中立））

言っちゃ悪いですけど、あなたの被害妄想です。売れるソフトを出そうとすることは企業として当然。確かにハードの普及や市場の活性化に貢献しようとするメーカーもあります。DCではESPとカプコンとNECインターチャネルとナムコ。他はファンやユーザーや金や自己表現や自己満足のため。もっとも代価を支払って購入するかどうかの決定権は自分にあるので、どんな理由で造られようと知った事ではありません。セガよりソニーの方が味方が多いのは事実でしょう。でもそれは情報提供や技術援助、表現規制において明らかに不公平と感じているメーカーが少なくない以上無理からぬこと。
（埼玉県／長谷川AAS武史）

作品を「最も売れそうな」ハードに投入するのは至極当然のこと。その際ユーザー気質の見極めも重要になるけどね。

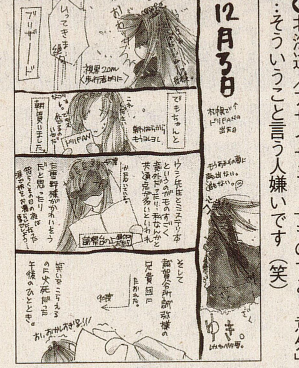
まんがでGO!













●北海道／アサイサミ 「ものすごく意外」…そういうこと言う人嫌いです（笑）

●福井県／陽炎丸 「足の裏診せろ」とかしつこく迫られなかった？ ウソ、多分ウチ

●山口県／HAMU ねえ神父さん、心音聞いたり脈拍測ったり膝打って反応調べたり触診したりしなくていいの？

●東京都／T．アスパラ 王子の接吻で王女の呪いが解ける。これ童話の定説

●大阪府／梯・リョウ しつもーん！「おしゃれエロ」ってなんですか！？

●千葉県／蒼NIC 大変申し上げにくいのですが、かなーり以前に発売予定から外されているのですが…

僕・私のイチオシ♥ゲーム

お気に入りの1本を紹介！

私のオススメしたいゲームは、『悠久幻想曲』です。店頭でちょくちょく見ていたのでついに買うことにしたんですが、「これは正解！」と思いました。仲間になるキャラが多く、癖のあるキャラも柔らかい絵で許せてしまう、憎めないゲームです。イベント数も多く、やり込む方にもオススメ。SLG好きには、素直に楽しめるゲームだと思うよ。（京都府／バービー）

「友情支援システム」のおかげか、妙なところで人気の（ような気がする）『シャイニングフォースⅢ』。しかし、本作の魅力はキャラクタ性だけに止まるものではありません。大きな変化こそないが、自分だけのストーリーが紡げる「シンクロニシティシステム」、サターン史上最も派手（断言！）かつスピーディな戦闘シーンなど、数え上げたらキリがない。（愛知県／斉藤康正）

To.ユッキー★（1月号）

DCに18推があってもいいのではないか？ 18推には18推にしかない魅力があると思う。

DCがエロイメージ払拭のためにPC18禁の移植を締め出したのは愚かとしか言いようがありません。PSでも18禁からの移植はけっこうあって、作品によってはエロシーンなどなくともそれなりの評価を受けています（『輝く季節へ…』とか）。しかも『フレンズ』『With You』（本編+『Toy Box』付き！）までPSで発売されるなんて！ 私のゲーム仲間は女性でもエロゲーに抵抗ない人が多く、サターンの18推ソフトを楽しんでくれましたが、「DCはいらない。やりたいゲームないもの」と皆言います（私もだが…）。大人の為のゲームが必要な時代なのに、DCはジャンルが偏りすぎてユーザーを狭めてしまった。『ワーズワース』だって過激なシーンを直せば一般向けで作れると思うのですが。DCが18禁の移植を拒むような度量の狭さでは、成功は無理でしょう。（宮城県／YOMO）

DCの発売予定表にある『ねこばら』は、同名PC18禁ゲームの移植作。なお、PS『輝く季節へ…』は原作ファンから「最悪の移植」とまで…。

御意見番だよ全員集合！

DCやゲーム業界全般に対して自分の意見をぶつける、読者の主張コーナー。筋が通っていれば、少々過激な意見でもOKです。

CESAは「ゲーム業界が発展するための規制は必要」と言いますが、より広い表現がなされている他のエンターテイメント業界は発展してないとでも言うのでしょうか？ 現在のCESAは一部大手メーカーの御用機関に過ぎず、フォーマットホルダーという考え方を持った、業界スタンダードを目論むハードメーカーの壁がゲーム業界にあり続ける限り、CESAが映倫のような存在になることは有り得ないでしょう。中古ソフト裁判で「ゲームは映画のようなものだ」と主張するなら、いっそのことゲームも映画にレーティングチェックをやってもらった方がマシです。それなら真の意味でCESAが言うところの表現の幅が広がるはず。それをやらず全年齢ONLYで規制強化するのは、ゲームが子供の玩具のままであってくれた方が儲かるという、目先の利益に捕われた一部大手メーカーの勝手な都合に過ぎないと思います。そんなゲーム業界に、「ゲームは映画的著作物だ」と胸を張って名乗る資格があるのでしょうか？ 業界の健全な発展や外圧排除を表現規制の言い訳にするなと言いたいです。（佐賀県／応援♥ハート）

確か仮面ライダーV3の宮内洋さんだったと思いますが、彼の著書のキャッチに「特撮番組は教育番組だ」と書かれてあります。要は子供が見るのなら悪影響を及ぼす物であってはならないということでしょう。そうなるとビデオゲームも子供が手にする以上、立派な「教材」と言えます。12月号のアンケートの中に「ゲームが玩具から新たなる表現方法へと昇華するためには、多くの制限を設けるべきでない」とありましたが、どんなにハードが進化しようともおもちゃ屋に並び子供が手にする以上、玩具である事に変わりありません。確かに今までのハードでは暴力表現がユーザーに悪影響を及ぼす事はあまり無かったでしょうが、これからのハードではいかなるものか分かりません。我々大人は「リアル」と「リアリティ」の区別は付くのでしょうが、まだその区別の付かないような子供がそれに影響され信じ込み、「ゲームでは大丈夫だったから」と言って狂気に走ってしまうこともないとは言いきれないでしょう。（福岡県／入井詠亜）

その「リアル」と「リアリティ」の区別をつけさせるのが親の役目ではないのでしょうか？ 虚構は虚構、現実は現実です。オレ自身は、大人も子供も愉しむために、明確なレーティングとしっかりとした販売体制を望んでいます。

何の気なしに1月号の新作発売カレンダーを見ると、『モンスターメーカーホーリーダガー』が消えていました。大方の予想通り発売中止のようです。「順調に作っている」だの「確実に発売する」だの言いつづけてきた結果がこれです。2度と『モンスターメーカー』などと言い出さないで下さい。カードゲーム版スタッフや九月姫さんに失礼ですし、何よりも待ち続けて裏切られるのは沢山です。きっちりとソフトを完成できるメーカーが作ってください。（埼玉県／水原涼音）

1月号サターンギャラリーに、ワーズワースのイラストへのキャプションに、結局出るのか出ないのか分からない旨記されてありましたが、他誌にて明確な「発売中止通告」がなされていました。某週刊誌の予定表には残っています。なんでこんなになっちゃうのでしょう。メーカー的にも、思わせ振りで結果を先送りにしては印象を悪くするだけ。何らかの途中報告を望むのですが…。（新潟県／鉛筆小僧）

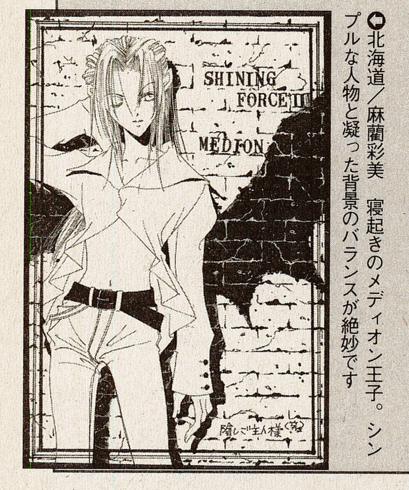
メーカーへ好意的な見方をすれば、サターン市場の急速な冷え込みに対して開発が追いつかなかったと言えるが…。

We areサポーターズ

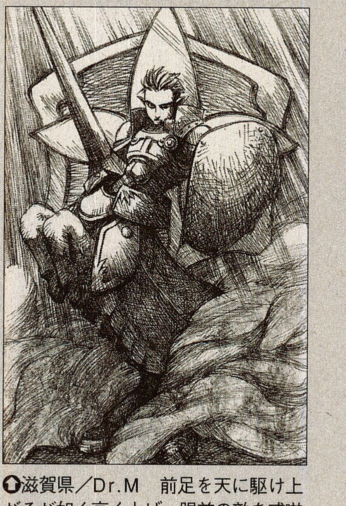
お気に入りのタイトル&キャラクタを、文字やイラストで大プッシュ！ キャラクタにまつわるエピソードもどうぞ！

光と闇のシンクロニシティ

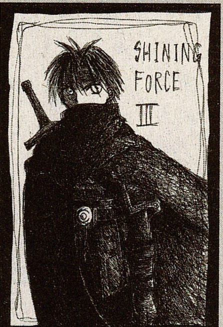
最後まで「最強のサポーターズ」の名を欲しいままにしてきた「光と闇…」。この熱意が『シャイニング』シリーズ最新作へと繋がってほしいのですが…。



北海道／麻蘭彩美　寝起きのメディオン王子。シンプルな人物と凝った背景のバランスが絶妙です



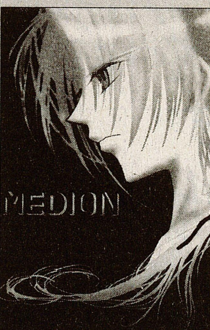
滋賀県／Dr.M　前足を天に駆け上がるが如く高く上げ、眼前の敵を威嚇するダンタレス。力強く、躍動感溢れる仕上がりです



東京都／花藤チャクラ　復讐の虜となったジュリアン。仇敵への執念がアドレナリンとなって滲み出ています



大阪府／ANNE松本　眉が太く目元がはっきりとした、昔ながらの美少…いやいや美中年イラストです

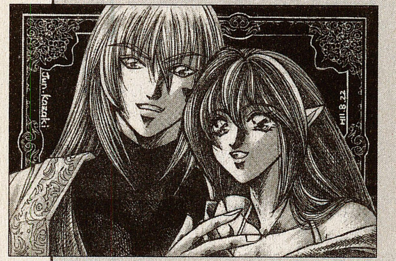


北海道／MJC　「トーンの切り貼りが得意」と自負するだけあって、後れ毛の処理が細やかですね



宮城県／光崎礁　最後に濃い～のをどうぞ。タイトルが「禁じられたジュメシン」。シンビオスいないけど…

ドラゴンフォース友の会



栃木県／風城純　大いなる大地を見守っている様です。擦れがちなトーンの処理が、絵に重みを与えています



埼玉県／うずき夏子　プリンセスといえば、ジュノーンやカエデも一応…



神奈川県／水の森景　こういう扇子を持っている女性は総じて高飛車に見えるが、どうか？



千葉県／明石知子　右下にいる四つんばいの男が異様なんですが…誰？

帝劇親衛隊



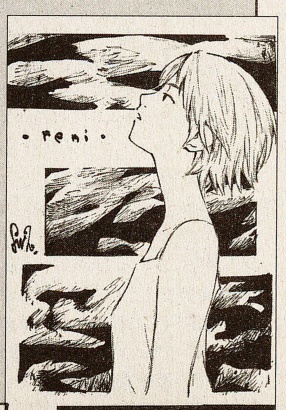
三重県／ちかの　紅蘭が現代の東京を見たら、ビル群が墓標に見えるのか？



埼玉県／みずき　無感情な少女と包帯という綾波的組み合わせ。ファン鼻血！



千葉県／ムササビむっくん　さくらとすみれ、仲良く冬支度。温かみのある素朴な塗り



滋賀県／ryuji　空を吸い込み、流れ行く雲に身体を溶かし込んでいく…

ご主人様の小さな家

1月号、アサダニッキさんのマンガを読んで、自分のプレイ初日を思い出しました。やはりプラハ様を選びましたが、結局耐えられなかった（笑）。でも、夏の水浴びイベントまでは我慢したんですがねぇ…。とりあえず、ゲーム中は「禁断の愛」云々の前に、アベル=自分なので、やっぱりゼロに想われたいんですよ（イラストを描いたりしてるときはまた別ですけど）。

（東京都／冴月貴音）



➡福島県／うずらまめ　ミシェットを護りながら、2人のこれからを案じているアベルの心境がうかがえます

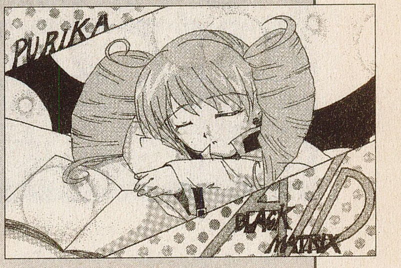


➡千葉県／蔦羽　狂いついでに描いてしまったと言うゼロ×アベ。後戻りできないかも…



➡兵庫県／たきざわ早深　アベルを優しくいたわるミシェット。うずらまめさんの攻守交代版（↑攻守って言うな）

➡徳島県／ばかばっか　プリカちゃま（ドリクラ的愛称）は、活字を見ると眠くなるお年頃？



➡大阪府／水上煌　「ボクヲコワシテ」とは…。ちなみにしょぼちんこわすにゃ鉄砲はいらぬ。婦警が1人いればよし！

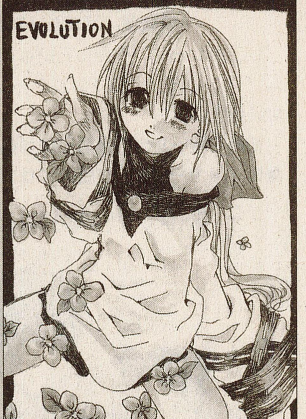


➡北海道／八色翔　「ボクマニア」の心を捉えたクレージュ。十字架にどんな想いを込めているのか…



エヴォレヴォ

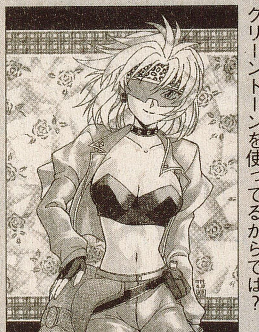
➡新潟県／扇悠太　楽しげに戯れるリニア。日溜りのような暖かさを感じます。キュートっす（パクリ2）



➡静岡県／火牙龍　「にゃぱっ」と元気な笑顔のリニア。キュートっす（パクリ1）



➡神奈川県／武元一角　本人いわく「少女マンガの影響が…」。うーん、薔薇柄のスクリーントーンを使ってるからでは？



歪みへの誘い

➡東京都／冴月貴音　冴月さんの心臓を何度もおびやかしたこのゲーム。しょぼちんが心配しとりましたぞ



➡埼玉県／NAYU　バロック好きが高じて、Webサイトを作られたとか



➡東京都／うさまにあ　右上の兄が握っているのは、イデアセフィロスとのこと。上級天使の顔が仮面みたい…



第37回 イラストの殿堂

最後の殿堂入りは、Tアスパラさん画の『バロック』に決定！

Tアスパラ様の『バロック』のイラストに1票いれたいです。どりゃー美しいー！　きゃあー！　てな感じでうっとりしてます。

（愛知県／みどりあおい）

Tアスパラさんのバロックへ1票。掛けアミとコピックの使い分けがすごい！　（新潟県／扇悠太）

明石知子さんに1票。美しきジュノーンと渋きゴルダークにK.Oされました。　（群馬県／風城純）

順位	No.	ペンネーム	タイトル
1	1	T.アスパラ	バロック
2	2	雪野真詞	クライマックスランダーズ
3	3	明石知子	ドラゴンフォース
4	4	火國尚	バイオハザード-C.V-
5	5	カキクケコ企画	サクラ大戦

➡東京都／T.アスパラ　「見とれてしまった！」という絶賛の声が多数集まりました。最後の殿堂入りおめでとう！



ドリーマーズクラブ Dreamer's Club LAST DANCE

休刊のお知らせとともに「ドリFAN」へ向けてのメッセージを募集したところ、たくさんの声を頂きました。最後の特集として、ここに紹介します。

まず突然のメールにもかかわらず、快く休刊の告知をアップしてくださった、Webサイト管理人の皆様、ありがとうございました。またネット環境がない読者への配慮が欠けていたこと、心からお詫び申し上げます。それでは、メッセージをどうぞ。

最初は自分の絵が載った事だけがひたすら嬉しくて、次も次もとがむしゃらに描きつづけました。そして気付いたら約3年半…。皆さんのイラストや文章、ドリFANの全てが大好きになっていました。本当に今まで…ありがとうございましたッ！

（東京都／T.アスパラ）

最後の殿堂入りを果たしたT.アスパラさん。そうだ、ナナとサクヤ（『メルティランサー』）のイラストありがとう。3年も前の話だけど。

御意見番コーナーで一度掲載させて頂いたことがありますが、もう一度投稿したかったという気持ちで一杯です。

（栃木県／真堂文弥）

私のように読むだけの読者にとっても、ドリクラのページを開くのは、毎月の楽しみでした。こんなことなら、もっと投稿すればよかった…。

（宮城県／Mika）

後悔先に立たず（←ひでぇ）。ともあれ、ご愛読ありがとう！

凝った文章を練るより、自分の熱い正直な想いを投稿した方が掲載される、意外さを感じました。

（三重県／Mr.プロブレム）

技巧よりも情熱が感じられる方が自然と掲載したくなります。

「ドリクラ」…来年からは見ることも投稿することも出来なくなってしまうのですね。…悲しいです。

（茨城県／アユムノスケ）

レニとシーマンを愛しているアユムノスケさん。「ロリショターン」なる謎の造語も…（笑）。

初めて買ったセガ系専門誌が前々身の「メガFAN」。表紙は『サンダーフォースIII』でした。以来9年間毎号欠かさず購入して、それが生活パターンの一部になっていました。

（滋賀県／鈴木琢也）

ご購読ありがとうございました。9年前か…まだ中学生だったよ。

私は「メガFAN」時代から貴誌を読んでいました。ハードごとに誌名は変わりましたが、読者ページやゲーム成績表等、読者の声を重視した誌面方針は不変で、私は好きでした。

（北海道／おろし丸）

「ゲーム成績表」は「編集部員のレビューより信頼が置ける」（泣）と評判のコーナーでした…。

ソフト選びや攻略で「サタFAN」には随分お世話になったものです。読者コーナーの雰囲気が好きで、何度か掲載もしていただきました。これが縁でHAMUさんたち投稿者の方々と知り合い、DCから始めたネット生活も充実したものとなっています。

（兵庫県／永富潤）

永富さんの「サトシ・アシベ」マンガは、サターン（DC）誌読者ページへの挑戦でしたね。ある意味。

「さよなら」は言いませんよ、絶対に！　また復活する日を信じて、「バイバイ、また今度会おうね」（意地でも明るく振る舞う…泣）。

（京都府／梓理宇奈）

泣かせること言ってくれるじゃありませんか。梓さんの直球な文字ネタ、楽しませてもらいました。

電話アンケートに参加したりゲーム成績表に批評文を掲載していただいたりと、毎号楽しく読まさせていただきました。



➡長野県／高峰秋良　オレとは同郷の高峰さん。絵に文字ネタにと貢献してくれました



⬅千葉県／ムササビむっくん　ムササビさん（芸人的）はキャラの魅せ方にこだわってました

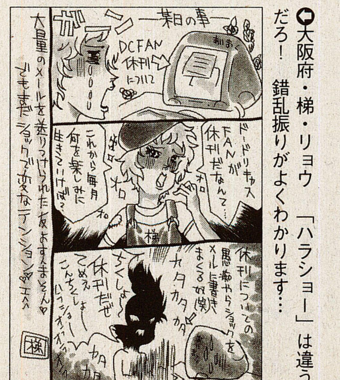




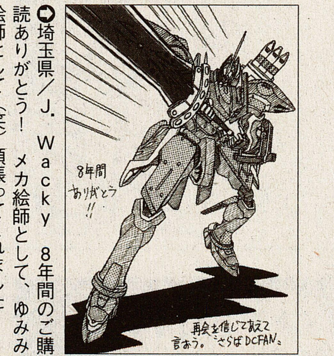
⬅⬇島根県／アサダニッキ　アサダさんの人気は編集部内だけでなく社内的なものでした



➡大阪府／梯・リョウ　最後に好きなキャラ3人を描いた梯君。みずみずしいタッチが彼の持ち味でした



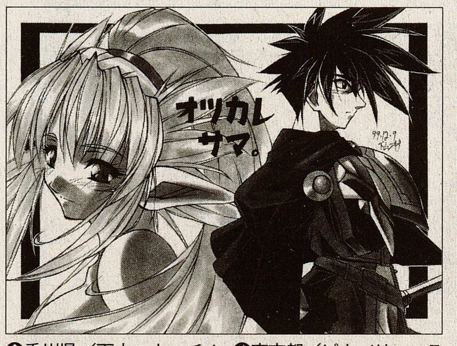
⬅大阪府・梯・リョウ　「ハラショー」は違うだろ！　錯乱振りがよくわかります…



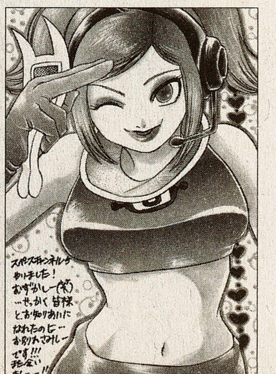
➡埼玉県／J.Wacky　8年間のご購読ありがとう！　メカ絵師として、ゆみみ絵師として（笑）頑張ってくれました



⬅茨城県／K5　「まんがでGO！」の双璧を成していた両名。似てるか否かは本人のみぞ知る。K5君は受験がんばれ。藤岡弘も応援してるぞ



⬆香川県／下山ユキッチ！　耳長娘はキミに任せた！



➡東京都／ピカベリー　これからってときに…。残念

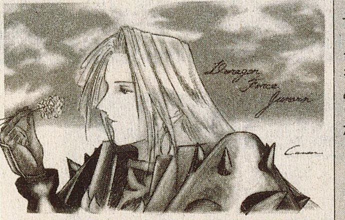
12月号「これもらってください」当選者発表　①扇悠太　静岡県／宮垣若菜　②ウォンバット越前　長野県／青島恵　③empire　兵庫県／山崎奈緒美　④高峰秋良　茨城県／糸川実岐　神奈川県／池田麻衣子　愛知県／古藤雄二　奈良県／井田光　⑤なかむ　長野県／高峰秋良

ドラゴンフォース友の会 番外編

イラストで最後の投稿をしてくれたcanon君、サタ惑君、うさまにあさん。揃って『DF』だったので、明石さんを加えた番外編でお届け。



➡東京都／うさまにぁ　オレが担当始めた頃から、急激に力を付けてきました



⬅京都府／canon　メッセージもありがとう！



➡京都府／サターン惑星同盟　2年半の集大成。カケアミにこだわりを見せていました



⬅千葉県／明石知子　何人の編集部員が「この人プロちゃうん？」と驚嘆したことか！

巴里劇親衛隊

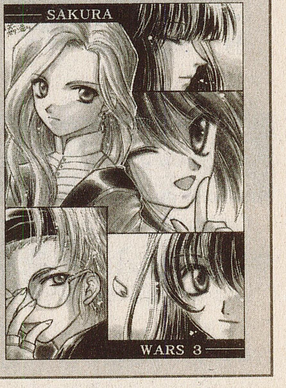
編集進行の都合で「帝劇」には間に合わなかった『3』イラスト。折角募集したのに日の目を見ないのは忍びないので、ここに掲載します。



⬅神奈川県／崎原聖丸　大きな瞳と細やかな描写に驚嘆。あなたのファンもいました



➡愛媛県／M子　先月、はじめてさんに載ったばかりなのに…（泣）。花火、確かに受け取りました！



➡福島県／うずらまめ　さくら（CC）とコクリコのしおりありがとう！　使ってますよ



⬅福岡県／寿之助　女性キャラをしっかりとした線で、かつ可愛らしく描いていました

ただきました。この数年、自分のゲーム史を共に歩んできた貴誌が休刊してしまうのは、非常に残念です。

（埼玉県／羽衣火海）

今や「ドリFAN名物」と化した電話アンケート。ご協力ありがとうございました。

出会いがあれば別れがあるとは言いますが、こんなに早く別れが来るとは。でも、数多くの想い出を与えて下さいました「ドリクラ」。とにかく今は感謝の言葉しかありません。　**（栃木県／風城純）**

「友の会」を支えた一人、風城さん。魅惑的なジュノーンと豪快なゴルダークが印象に残っています。

「シーマンシークレットファイル」は毎回笑わせてもらいました。

（神奈川県／Y283）

よかったな、しょぼちん。ところで最終回はどうなったんだコラ！

ネット時代の今、遠くの人ともおしゃべりができるようになりました。ずっとセガ系を支えてきた専門誌の雄の一誌として、是非復活を願っております。

（新潟県／MAX月影）

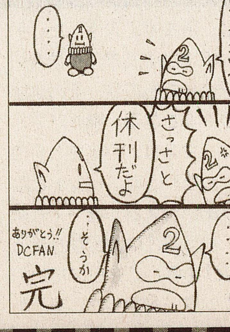
「ドリクラ」は本当に、読者と担当とが一丸になって育てた物だと思います。これでお疲れ様にせず、「月刊ドリクラ」でも「ドリクラ・オンライン」でも何でもいいから、読者との交流の場は残して欲しいと切に願います。　**（愛知県／たあた）**

「ネット版ドリFAN制作」なんてことをしてみようかと…。

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Dice/1763/

（北海道／たいぷぜろ）

DCにネットワーク機能が搭載された恩恵ですね。



⬅山口県／HAMU　「FAN」に青春のすべてを懸けていたというHAMU君。多謝！

後書きにかえて

ウシ…前身「コーンヘッドクラブ」の6代目担当にして「ドリクラ」唯一の担当。
しょぼちん…Q&Aメンバーの生き残り。冴月貴音さんに激ラヴ。ていうか下僕。
代理…コーンメンやアツジやりえやウシを操っていた、読者ページ陰の支配者。

■もったいない？

代理　この未掲載イラストもったいないよな。宝の山だぜ。「コーンメン」の時代からは考えられん充実ぶりだぞ。

しょぼ　「イラストは常連しか載らない」なんて意見もありましたわね。

ウシ　でも、昔はボツばかりだったけど、段々と上達して常連になった人もいますから。努力が報われないわけじゃない。

しょぼ　もったいないと言えば「これもらってください」宛てのアイテムが、それはもうわんさかとあるんだけど…。

代理　編集部がなくなる以上募集をかけるわけにはいかないしなあ…。あ、オレryujiのポストカードもーらい。

ウシ　じゃあオレは残りをコミケに…。

代理　善意の品を商売に使うなバカ！

■ドリクラWeb

しょぼ　たあた君のように「オンライン上にドリクラを残してほしい」という要望がたくさん挙がってるわよ…。

代理　じゃあウシ作って。んで、このハガキを少しずつアップすんの（笑）。

ウシ　それも考えたんですけどね…。

しょぼ　気が進まないみたいね。

ウシ　今は個々のサイトで自分を自由に表現できるし、掲示板一つで簡単にコミュニケーションが取れる。「ドリクラ」と同じものをWeb上に作っても意味がない。それより、せっかく出来た横の繋がりを強くしてほしいと思います。でもオレが個人サイトを開設した暁には、アサダさんが管理するWebリングに登録しますよ。

■最後に…

ウシ　限られた読者だけとはいえ、休刊の予告ができてよかったですよ。

代理　突然終わるのも寝覚めが悪いしな。最後に読者へメッセージないか？

ウシ　ええ。創刊から10年、形を変えて成長してきた「ドリームキャストFAN」および「ドリーマーズクラブ」を応援していただき、ありがとうございました。休刊へのメッセージを読んでいかに弊誌が皆さんに愛されていたか、再確認しました。今、この読者ページを担当できたこと、心から嬉しく思います。

●ゲームの遊び方、進め方お手伝いします!!

GAME研究所(ゲーム研究所)

今回の研究対象作品は2本。両作品とも発売からだいぶ経過しているが、さらなる深みを目指し、まだまだ研究は続くぞ！

目指すはイベントコンプリート！　究極ヒント集パート2

REVIVE...～蘇生～

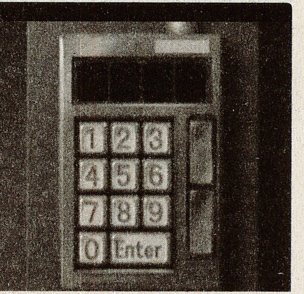
DC	発売中（10月28日） 6800円（税別）
発売元	データイースト
開発元	データイースト
ジャンル	トラップアドベンチャー
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複数プレイ	1人用
データセーブ	12ブロック・プレイデータ、環境設定
対応周辺機器等	VGAボックス
現在の開発状況	100%

全3回に渡って行われた『REVIVE...』攻略もこれにて完全終了。例によって今回も、「ここだけは注意」という点以外はOFFということで。

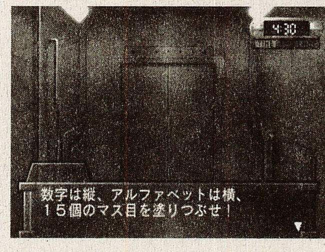
あおい、千尋を攻略する上で、絶対に解かなくてはならない高難易度トラップ

千尋生死イベントである、廃棄物処理場のプレス機操作パネルの謎と、これを解かなくてはあおいに会えない、素体保管室の扉の開け方および、あおいが眠っている水槽の操作パネル解除方法を解説するぞ。

プレス機の操作パネル



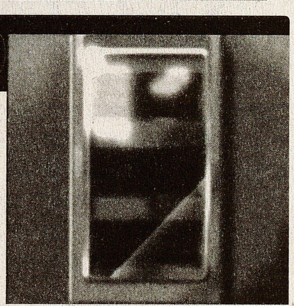
このトラップに対するヒントは、時間制限のタイマー発動中に、プレス機の扉の左側の壁に備え付けられたメモに、「シャープペンシル」を使うことで得ることができる。だが、このヒントだけでパスコードを導き出すのはかなり厳しいと言わざるを得ない。ということで、大ヒントを1つ。「メモに書かれた英数字は座標を表している」。このことを踏まえたうえで、下に示した4つの枠組みに手を加えてやれば、パスコードがおのずと見えてくるはずだ。



⇦実は、もう1つのヒントはこんなところに…。ストーリーの展開上、見られるのはトラップ解除後に

	X	Y	Z	X	Y	Z	X	Y	Z	X	Y	Z
1												
2												
3												
4												
5												

素体保管室のロック

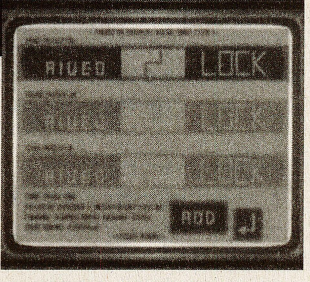


このトラップは、「謎を解いて～」というよりも、洞察力と記憶力だけが頼りとなる。扉のロックは、「リモコン」で解除できるシステムなのだが、その「リモコン」の解除信号を受ける受光部がまったく別の部屋に設置されているのだ。受光部が設置されている部屋自体はチャートに書いてある通りなので、部屋のどこにあるのかは、自力で見つけてほしい。ここまで、チャート通りに進めていれば、必ず一度は見かけているはずだ。



⇦一番わかりやすいのが、警備員室にあるこの受光部。目印は受光部上部の赤い矢印。これと同じ物をもう2つ探すのだ

水槽の操作パネル



ヒントは、所長室で入手した「手紙」。この中に書かれたある単語をローマ字表記にしたものが、そのまま解除パスワードとなる。操作パネルで使えるローマ字は、「AIUEO」の母音のみ。したがって、ヒントとなる単語は「あいうえお」を…、とまで言えば、もう答えはお分かりだろう。1つだけ注意してもらいたいのが、一度エンターを押してしまったら、やり直しを受け付けてくれないということ。一応、直前でセーブをしておくことをおすすめする。

REVIVE... イベント補完室　イベントというわけではないが、とりあえず誰かに会ったら「話す」コマンドを使ってみるのが基本。例えば、一旦退室し、再度入室して話し掛けると会話内容が変化したりもする。また、誰かと同行している時、ストーリーの進行上、立ち寄る必要のない部屋に入って「話す」というのもグッド。意外な小話が聞けたりすることも。

第2回キャラ別チャート攻略。これですべての謎が明らかになる！

前号で予告した通り、隠しヒロインの（他のキャラと異なり、登場しなかった場合は、まったく存在していなかったものとして扱われる）藤沢あおいをチャート攻略。そして、この事件の真相の最深部に関わる、小川希春と北条千尋も同じくチャートで攻略していくぞ。エンディング総数は、「ノーマル×7」、「ゴールド×7」、「真相×3」、「バッドエンド×1」で18通り。気合いを入れて全エンディングを見届けよう！

藤沢あおい 最短ベストチャート

前半はまったく登場せず、後半はずっと素体保管室にいるので、他のヒロインに比べるとイベント数は圧倒的に少ない。だが、その分、イベント発生のタイミングがシビアなので、余計な寄り道は避けること。

序章　18：54～19：20

1 研究所正面
2 研究所右手奥
・入手アイテム
給油ポンプ、バール
・使用アイテム
給油ポンプ、バール

第一章　19：20～20：29

3 B1 ガレージ
・使用アイテム
酸素ボンベ
4 B1 シャッターI（エレベーター側）
5 B1 改装中の部屋
6 B1 シャッターI
・入手アイテム
カードキー01
7 B1 物品庫
・入手アイテム
磁石
・使用アイテム
カードキー01
8 B1 廊下（改装中の部屋付近）
9 B1 ガレージ
・入手アイテム
ジャッキ、千枚通し
・使用アイテム
磁石、ジャッキ
10 B1 物品庫
11 B1 シャッターI
・使用アイテム
千枚通し
12 B1 物品庫
13 1階 廊下（ロビー前）

第二章　20：29～22：43

14 1階 ロビー
15 1階 廊下（応接室前）
16 1階 事務室
・入手アイテム
新聞クリップ
18 B1 廊下（シャッターI付近）
19 1階 給湯室
20 1階 廊下（応接室前）
21 1階 廊下（シャッター前）
22 2階 所長室
・入手アイテム
記念コイン、手紙
ゴールドイベント条件
23 B1 物品庫
・入手アイテム
モリ
・使用アイテム
記念コイン
24 3階 廊下（第一制御室前）
・使用アイテム
モリ
25 3階 第一制御室
・入手アイテム
システムディスク
26 1階 事務室
・入手アイテム
カードキー02
・使用アイテム
システムディスク、カードキー01
27 B1 廊下（薬品庫前）
・使用アイテム
カードキー02
28 B1 薬品庫
・入手アイテム
水銀の入った容器、バッテリー
29 1階 シャッター
・使用アイテム
カードキー02
30 1階 仮眠室
・入手アイテム
六角形のカギ
31 1階 警備員室
・使用アイテム
六角形のカギ
32 1階 廊下（応接室前）
33 1階 応接室
34 1階 応接室
35 1階 廊下（仮眠室付近）
36 1階 仮眠室

第三章　22：43～0：15

37 1階 応接室
・入手アイテム
ライター
38 1階 廊下（ロビー付近）
39 1階 トイレ
40 2階 所長室
41 3階 第一制御室
42 B1 物品庫
・入手アイテム
コンピューター基盤
43 3階 第一制御室
・使用アイテム
コンピューター基盤
44 1階 廊下（エレベーター付近）
45 1階 廊下（B1へ繋がる階段）
46 1階 エレベーター
47 2階 生物研究室
・入手アイテム
プラスドライバー
48 2階 所長室
49 1階 警備員室
・入手アイテム
ネジ、qのカギ
・使用アイテム
プラスドライバー
50 1階 更衣室
・入手アイテム
ストッキング、止血テープ
51 2階 廊下（地質研究室前）
・使用アイテム
qのカギ
52 2階 地質研究室
53 2階 廊下（生物研究室前）
54 2階 生物研究室
・使用アイテム
止血テープ、プラスドライバー
55 1階 応接室
56 1階 応接室
57 2階 地質研究室
58 1階 応接室
59 1階 仮眠室
60 1階 応接室
61 2階 所長室
62 2階 廊下（所長室付近）
63 B1シャッターII（ガレージ側）
64 1階 仮眠室
・入手アイテム
死体のカギ
65 B1シャッターII
・使用アイテム
死体のカギ

第四章　0：15～1：24

66 B2 発電室
・入手アイテム
カッター、ワイヤー、油
67 B2 廃棄物処理場
・入手アイテム
ゴムホース
68 B2 廊下（生態観察室前）
69 B3 B3貯水室
・入手アイテム
電池
70 B1 ガレージ
・入手アイテム
リモコン
・使用アイテム
ゴムホース、電池
71 1階 警備員室
・使用アイテム
リモコン
72 3階 第一制御室
・使用アイテム
リモコン
73 2階 所長室
・入手アイテム
小さなカギ
・使用アイテム
リモコン
74 2階 生物研究室
・使用アイテム
リモコン
75 B2 素体保管室
ノーマルポイント
76 B2 廊下（生態観察室前）
・使用アイテム
小さなカギ
77 B2 生態観察室通路
78 B2 生態観察室
79 B3 廊下（B3貯水室前）
80 B2 廃棄物処理室
81 B2 展示室
82 B2 生態観察室
83 B1 廊下（薬品庫付近）

第五章　1：24～3：11

84 B1 廊下（薬品庫付近）
85 B2 廊下（展示室前）
86 B1 改装中の部屋
・入手アイテム
細長い棒
・使用アイテム
ストッキング、ワイヤー
87 B1 廊下（シャッターII付近）
88 B2 B2貯水室
・入手アイテム
ペンチ
・使用アイテム
細長い棒
89 B2 発電室
・使用アイテム
ペンチ
・使用アイテム
止血テープ
90 B2 医務室
・入手アイテム
シャープペンシル
・使用アイテム
カッター
91 B1 物品庫
・入手アイテム
aのカギ
・使用アイテム
シャープペンシル
92 B2 冷凍室
・入手アイテム
bのカギ
・使用アイテム
カッター
93 B3 廊下（第二制御室前）
94 B3 廊下（第二制御室前）
・使用アイテム
aのカギ、bのカギ
95 B2 廊下（医務室付近）
96 B2 素体保管室
97 B2 廊下（展示室前）
98 B2 廊下（B2貯水室前）
99 B3 廊下（B3貯水室付近）
100 B1 薬品庫
101 B1 廊下（物品庫付近）
102 B2 廊下（素体保管室前）
103 B2 素体保管室
104 B3 B3貯水室
・使用アイテム
新聞クリップ、油
105 B2 廊下（発電室前）
106 B2 素体保管室
107 B1 薬品庫
・入手アイテム
薬品運搬ケース、ワクチン
・使用アイテム
バッテリー、薬品運搬ケース
108 B2 素体保管室
・使用アイテム
ワクチン
ノーマルポイント
109 B2 医務室
110 B1 薬品庫
111 B2 廊下（B2貯水室付近）
112 B2 展示室
113 B2 廊下（医務室付近）
114 B2 廊下（医務室付近）
115 B3 廊下（第二制御室付近）
116 B2 廊下（発電室付近）
117 B1 廊下（物品庫付近）
118 B2 廊下（発電室付近）

第六章　3：11～4：30

119 B3 第二制御室
120 B2廊下（B3に繋がる扉）
121 B3 隔離室
・使用アイテム
細長い棒
122 B3 第二制御室
123 B2 素体保管室
124 B2 廊下（生態観察室付近）
125 B2 素体保管室
・使用アイテム
手紙
ゴールドイベント
126 B2 廃棄物処理場
・入手アイテム
ヒモつきのカギ
127 B2 冷凍室
・使用アイテム
ヒモつきのカギ
128 B2 冷凍庫
・入手アイテム
細長いカギ
・使用アイテム
水銀の入った容器、
ライター、細長いカギ
129 B2 素体保管室
130 B3 第二実験室
131 B2 生態観察室
・使用アイテム
プラスドライバー

終章　4：30～

132 B2 廃棄物処理場
133 B2 素体保管室
134 B3 廊下（隔離室前）
135 B3 廊下（第二実験室前）
136 B3 廊下（B2へ繋がる扉）
137 B4 第三実験室
・入手アイテム
神田の鍵
138 B2 B2貯水室
139 B2 排水溝の奥
・入手アイテム
鉄パイプ
140 B2 脱出口
141 B2 排水溝の奥
・使用アイテム
鉄パイプ
142 B2 脱出口
143 B2 排水溝の奥
144 B2 脱出口
145 B2 B2貯水室
146 B2 廃棄物処理場
147 B2 素体保管室
ノーマルポイント
148 B2 冷凍室
149 B3 廊下（隔離室前）
・使用アイテム
神田の鍵
150 B3 第二実験室
151 B2 脱出口
あおい ゴールドエンディング

上記チャートでは見られないイベント絵

・エンディング4、5

所長室で手紙を入手しないままチャート通りに進み、ノーマルポイントを全て獲得しておく。当然、チャート125でゴールドイベントが発生しなくなるので、必然的にノーマルエンディングルートとなる。さらに、エンディング優先順位の都合上、玲子と美澄の生死イベントを失敗しておくこと。

REVIVE… イベント補完室

前述した、「誰かと同行している時～」というのを試すときに、ちょっと注意してもらいたい点が1つ。それは、階の移動。他の階に移動しようとすると、その時点で同行終了となってしまう場合が多々ある。会話パターン探しに気をとられて、同行中のイベントやフラグを立て損ねないように注意。もちろん、同行終了となる時のセリフを聞くためにわざと階段やエレベーターに行ってみるというのならOKなのだが。

北条千尋 最短ベストチャート

エンディングのポイントとなるのは、イベント時に使うアイテムの選択と、希春の生死。ノーマル、ゴールド、真相のいずれのエンディングも、希春が生きていることが絶対の条件となっている。

序章 18:54～19:20

1 研究所正面
2 研究所右手奥
- ・入手アイテム 給油ポンプ、バール
- ・使用アイテム 給油ポンプ、バール

第一章 19:20～20:29

3 B1 ガレージ
- ・使用アイテム 酸素ボンベ

4 B1 シャッターⅠ（エレベーター側）
5 B1 改装中の部屋
6 B1 シャッターⅠ
- ・入手アイテム カードキー01

7 B1 物品庫
- ・入手アイテム 磁石
- ・使用アイテム カードキー01

8 B1 廊下（改装中の部屋付近）
9 B1 ガレージ
- ・入手アイテム ジャッキ、千枚通し
- ・使用アイテム 磁石、ジャッキ

10 B1 物品庫
11 B1 シャッターⅠ
- ・使用アイテム 千枚通し

12 B1 物品庫
13 1階 廊下（ロビー前）

第二章 20:29～22:43

14 1階 ロビー
15 1階 廊下（応接室前）
16 B1 廊下（シャッターⅠ付近）
17 1階 給湯室
18 1階 廊下（応接室前）
19 1階 廊下（シャッター前）
20 1階 給湯室
- ・入手アイテム 牛乳、にゃんにゃんグルメ

21 1階 事務室
- ・入手アイテム 新聞クリップ

22 2階 所長室
- ・入手アイテム 記念コイン

23 B1 物品庫
- ・入手アイテム モリ
- ・使用アイテム 記念コイン

24 3階 廊下（第一制御室前）
- ・使用アイテム モリ

25 3階 第一制御室
- ・入手アイテム システムディスク

26 1階 事務室
- ・入手アイテム カードキー02
- ・使用アイテム システムディスク、カードキー01

27 B1 廊下（薬品庫前）
- ・使用アイテム カードキー02

28 B1 薬品庫
- ・入手アイテム 水銀の入った容器、錠剤

29 1階 シャッター
- ・使用アイテム カードキー02

30 1階 仮眠室
- ・入手アイテム 六角形のカギ

31 1階 警備員室
- ・使用アイテム 六角形のカギ

32 1階 廊下（応接室前）
33 1階 応接室
34 1階 応接室
35 1階 廊下（仮眠室付近）
36 1階 仮眠室

第三章 22:43～0:15

37 1階 応接室
- ・入手アイテム ライター

38 B1 廊下（薬品庫前）
39 3階 廊下（第一制御室前）
40 3階 第一制御室
41 B1 物品庫
- ・入手アイテム コンピューター基盤

42 3階 第一制御室
- ・使用アイテム コンピューター基盤

43 1階 廊下（エレベーター付近）
44 1階 廊下（B1へ繋がる階段）
45 1階 更衣室
- ・入手アイテム 止血テープ、バスタオル、ストッキング

46 1階 廊下（エレベーター付近）
47 1階 エレベーター
48 2階 生物研究室
- ・入手アイテム プラスドライバー

49 2階 所長室
50 1階 警備員室
- ・入手アイテム ネジ、qのカギ
- ・使用アイテム プラスドライバー

51 2階 廊下（地質研究室前）
- ・使用アイテム qのカギ

52 2階 地質研究室
53 2階 廊下（生物研究室前）
54 2階 生物研究室
- ・入手アイテム カプセル
- ・使用アイテム 止血テープ、プラスドライバー

55 1階 応接室
56 1階 応接室
57 2階 地質研究室
58 1階 廊下（警備員室付近）
59 1階 応接室
60 1階 仮眠室
61 B1 改装中の部屋
62 1階 応接室
63 2階 所長室
64 2階 廊下（所長室付近）
65 1階 仮眠室
66 B1シャッターⅡ（ガレージ側）

ゴールドイベント条件

67 1階 仮眠室
- ・入手アイテム 死体のカギ

68 2階 地質研究室
69 B1シャッターⅡ
- ・使用アイテム 死体のカギ

第四章 0:15～1:24

70 B1 廊下（エレベーターⅠ付近）
71 B2 発電室
- ・入手アイテム カッター、ワイヤー、油

72 B2 廃棄物処理場
- ・入手アイテム ゴムホース

73 B2 廊下（生態観察室前）
74 B3 B3貯水室
- ・入手アイテム 電池

75 B1 ガレージ
- ・入手アイテム リモコン
- ・使用アイテム ゴムホース、電池

76 B2 展示室
- ・使用アイテム ライター、バスタオル

真相イベント条件、ノーマルポイント

77 2階 所長室
- ・入手アイテム 小さなカギ
- ・使用アイテム リモコン

78 B2 廊下（生態観察室前）
- ・使用アイテム 小さなカギ

79 B2 生態観察室通路
80 B2 生態観察室
81 B3 廊下（B3貯水室前）
82 B2 廃棄物処理室
83 B2 展示室
84 B2 生態観察室
85 B1 廊下（薬品庫付近）

第五章 1:24～3:11

86 B1 廊下（薬品庫付近）
87 B2 廊下（展示室前）
88 B1 改装中の部屋
- ・入手アイテム 細長い棒
- ・使用アイテム ストッキング、ワイヤー

真相イベント条件

89 B1 廊下（シャッターⅡ付近）
90 B1 廊下（薬品庫付近）
91 B2 B2貯水室
- ・入手アイテム ペンチ
- ・使用アイテム 細長い棒

92 B2 発電室
- ・使用アイテム ペンチ
- ・使用アイテム 止血テープ

93 B2 医務室
- ・入手アイテム シャープペンシル
- ・使用アイテム カッター

94 B1 物品庫
- ・入手アイテム aのカギ
- ・使用アイテム シャープペンシル

95 B2 冷凍室
- ・入手アイテム bのカギ
- ・使用アイテム カッター

96 B3 廊下（第二制御室前）
97 B3 廊下（第二制御室前）
- ・使用アイテム aのカギ、bのカギ

98 B2 廊下（医務室付近）
99 B1 廊下（薬品庫付近）
- ・使用アイテム 牛乳

ノーマルポイント

100 B2 廊下（展示室前）
101 B2 廊下（B2貯水室前）
102 B3 廊下（B3貯水室付近）
103 B1 物品庫

真相イベント条件

104 B1 薬品庫
105 B1 廊下（物品庫付近）
106 B3 B3貯水室
- ・使用アイテム 新聞クリップ、油

107 B1 物品庫
108 B2 展示室
109 B2 医務室
110 B1 薬品庫
111 B1 物品庫
112 B2 廊下（B2貯水室付近）
113 B2 展示室
114 B2 廊下（医務室付近）
115 B2 廊下（医務室付近）
116 B3 廊下（第二制御室付近）
117 B2 廊下（発電室付近）
118 B1 廊下（物品庫付近）
119 B2 廊下（発電室付近）

第六章 3:11～4:30

120 B3 第二制御室
121 B2 廊下（B3に繋がる扉）
122 B3 隔離室
- ・使用アイテム 細長い棒

123 B3 第二制御室
124 B2 廃棄物処理場

ゴールドイベント条件

125 B2 廊下（生態観察室付近）
126 B2 廃棄物処理場
- ・入手アイテム ヒモつきのカギ

127 B2 展示室
- ・使用アイテム カプセル

ゴールドイベント

128 B2 冷凍室
- ・使用アイテム ヒモつきのカギ

129 B2 冷凍庫
- ・入手アイテム 細長いカギ
- ・使用アイテム 水銀の入った容器、ライター、細長いカギ

130 B2 廃棄物処理場
131 B3 第二実験室
132 B2 生態観察室
- ・使用アイテム プラスドライバー

終章 4:30～

133 B2 廃棄物処理場

ノーマルポイント

134 B3 廊下（B2へ繋がる扉）
135 B3 廊下（隔離室前）
136 B4 第三実験室
- ・入手アイテム 神田の鍵

真相イベント

137 B2 B2貯水室
138 B2 排水溝の奥
- ・入手アイテム 鉄パイプ

139 B2 脱出口
140 B2 排水溝の奥
- ・使用アイテム 鉄パイプ

141 B2 脱出口
142 B2 排水溝の奥
143 B2 脱出口
144 B2 B2貯水室

ノーマルポイント

145 B2 廃棄物処理場
146 B2 冷凍庫
147 B3 廊下（隔離室前）
- ・使用アイテム 神田の鍵

148 B2 脱出口

千尋 真相エンディング

上記チャートでは見られないイベント絵

・落下したのは

チャート76で、「ジャッキ」を使ってショーケースを動かす。

・猫と千尋

チャート99で、ミャーに「牛乳」ではなく、「にゃんにゃんグルメ」の方を与える。

・永遠に…1、2

本編では未使用。これを見るには、スタッフロールを20回以上見た後のプレイで所長室に行き、本棚を調べて、「ぜひお願いしたい」を選ぶ。すると、タイトル画面で選べる「記憶の彼方に」モードで観賞できるようになる。

・ぬくもり3

チャート128で、ミャーに「カプセル」ではなく、「錠剤」の方を与える。

・エンディング5、6

チャート通りに進め、ノーマルポイントをすべて獲得しておく。そのうえで、チャート128でミャーに「錠剤」を与える。

ミスりやすい難関部分をチェック！

・チャート53

玲子の手伝いをする。ただし、ノーマルエンディングを目指している場合は、どちらでも可。

・チャート64

神田との会話の選択肢で、「後から自分も行く」を選んでおく。

・チャート103

ここで千尋に会った後、そのまま退室せずに必ず話し掛ける。

REVIVE… イベント補完室

7人分のチャートを見比べて、「攻略外のヒロインにわざわざ会ったりして、ムダなんじゃないか？」と気がついた人もいるだろう。実際のところ、確かにムダではある。だが、それはベストのエンディングを目指した場合のこと。このチャートのみでノーマルエンディングを狙った場合にも対応できるように、エンディング優先順位の関係を考え、意図的に攻略外ヒロインに会ってポイント調整を行っているのだ。

小川希春 最短ベストチャート

希春は、真相エンディングに行き着くルートで進んだ場合のみ、最後の脱出方法が異なる。ノーマルおよび、ゴールドエンディングのルートで進めた場合は、他のヒロインと同様の手順で脱出することとなる。

序章 18：54～19：20

1 研究所正面
2 研究所右手奥
・入手アイテム 給油ポンプ、バール
・使用アイテム 給油ポンプ、バール

第一章 19：20～20：29

3 B1 ガレージ
・使用アイテム 酸素ボンベ
4 B1 シャッターⅠ（エレベーター側）
5 B1 改装中の部屋
6 B1 シャッターⅠ
・入手アイテム カードキー01
7 B1 物品庫
・入手アイテム 磁石
・使用アイテム カードキー01
8 B1 廊下（改装中の部屋付近）
9 B1 ガレージ
・入手アイテム ジャッキ、千枚通し
・使用アイテム 磁石、ジャッキ
10 B1 物品庫
11 B1 シャッターⅠ
・使用アイテム ジャッキ
12 B1 物品庫
13 1階 廊下（ロビー前）

第二章 20：29～22：43

14 1階 ロビー
15 1階 廊下（応接室前）
16 1階 事務室
・入手アイテム 新聞クリップ
17 B1 廊下（シャッターⅠ付近）
18 B1 シャッターⅠ
19 1階 廊下（応接室前）
20 1階 廊下（シャッター前）
21 1階 廊下（2階へ繋がる階段）
22 2階 所長室
・入手アイテム 記念コイン
23 B1 物品庫
・入手アイテム モリ
・使用アイテム 記念コイン
24 3階 廊下（第一制御室前）
・使用アイテム モリ
25 3階 第一制御室
・入手アイテム システムディスク
26 1階 事務室
・入手アイテム カードキー02
・使用アイテム システムディスク、カードキー01
27 B1 廊下（シャッターⅠ前）
28 B1 廊下（薬品庫前）
・使用アイテム カードキー02
29 B1 薬品庫
・入手アイテム 水銀の入った容器、生石灰
30 1階 シャッター
・使用アイテム カードキー02
31 1階 仮眠室
・入手アイテム 六角形のカギ
32 1階 警備員室
・使用アイテム 六角形のカギ
33 1階 廊下（応接室前）
34 1階 応接室
35 1階 応接室
36 1階 廊下（仮眠室付近）
37 1階 仮眠室

第三章 22：43～0：15

38 1階 応接室
・入手アイテム ライター
39 1階 廊下（ロビー付近）
40 1階 トイレ
41 2階 所長室
42 3階 第一制御室
43 B1 物品庫
・入手アイテム コンピューター基盤
44 3階 第一制御室
・使用アイテム コンピューター基盤
45 1階 廊下（エレベーター付近）
46 1階 廊下（B1へ繋がる階段）
47 1階 更衣室
・入手アイテム 止血テープ、ストッキング
48 1階 廊下（エレベーター付近）
49 1階 エレベーター
50 2階 生物研究室
・入手アイテム プラスドライバー
51 2階 所長室
52 1階 警備員室
・入手アイテム ネジ、qのカギ
・使用アイテム プラスドライバー
53 2階 廊下（地質研究室前）
・使用アイテム qのカギ
54 2階 地質研究室
55 2階 廊下（生物研究室前）
56 1階 応接室
57 1階 仮眠室
58 1階 応接室
59 2階 所長室
60 2階 廊下（所長室付近）
61 B1シャッターⅡ（ガレージ側）
62 1階 仮眠室
・入手アイテム 死体のカギ
63 2階 地質研究室
64 B1シャッターⅡ
・使用アイテム 死体のカギ

第四章 0：15～1：24

65 B2 発電室
・入手アイテム カッター、ワイヤー、油
66 B2 廃棄物処理場
・入手アイテム ゴムホース
67 B2 廊下（生態観察室前）
68 B3 B3貯水室
・入手アイテム 電池
69 B1 ガレージ
・入手アイテム リモコン
・使用アイテム ゴムホース、電池
70 2階 所長室
71 2階 所長室
・入手アイテム 小さなカギ
・使用アイテム リモコン
72 B2 廊下（生態観察室前）
・使用アイテム 小さなカギ
73 B2 生態観察室通路
74 B2 生態観察室
75 B3 廊下（B3貯水室前）
76 B2 廃棄物処理室
77 B2 展示室
78 B2 生態観察室
79 B1 廊下（薬品庫付近）

第五章 1：24～3：11

80 B2 廊下（展示室前）
81 B3 廊下（B2へ繋がる階段付近）

ノーマルポイント

82 B1 廊下（薬品庫付近）
83 B1 改装中の部屋
・入手アイテム 細長い棒
・使用アイテム ストッキング、ワイヤー

ノーマルポイント

84 B1 廊下（シャッターⅡ付近）
85 B3 B3貯水室
86 B2 B2貯水室
・入手アイテム ペンチ
・使用アイテム 細長い棒
87 B2 発電室
・使用アイテム ペンチ
・使用アイテム 止血テープ
88 B2 医務室
・入手アイテム シャープペンシル
・使用アイテム カッター
89 B1 物品庫
・入手アイテム aのカギ
・使用アイテム シャープペンシル
90 B2 冷凍室
・入手アイテム bのカギ
・使用アイテム カッター
91 B3 廊下（第二制御室前）
92 B3 廊下（第二制御室前）
・使用アイテム aのカギ、bのカギ
93 B2 廊下（医務室付近）
94 B2 廊下（展示室前）
95 B2 生態観察室

ゴールドイベント条件

96 B2 生態観察室
97 B2 医務室
98 B2 冷凍庫
・入手アイテム 氷ついていたカギ
・使用アイテム 千枚通し

ノーマルポイント

99 B2 廊下（B2貯水室前）
100 B3 廊下（B3貯水室付近）
101 B1 薬品庫
102 B1 廊下（物品庫付近）
103 B3 B3貯水室
・使用アイテム 新聞クリップ、油
104 B4 廊下（B4貯水室前）
・使用アイテム 氷ついていたカギ
105 B4 B4貯水室

ゴールドイベント条件

106 B1 薬品庫
107 B2 展示室
108 B2 医務室
109 B1 薬品庫
110 B1 物品庫
111 B2 廊下（B2貯水室付近）
112 B2 展示室
113 B2 廊下（医務室付近）
114 B2 廊下（医務室付近）
115 B3 廊下（第二制御室付近）
116 B2 廊下（発電室付近）
117 B1 廊下（物品庫付近）
118 B2 廊下（発電室付近）

第六章 3：11～4：30

119 B2 展示室

ノーマルポイント

120 B2 生態観察室
121 B3 第二制御室
122 B2廊下（B3に繋がる扉）
123 B3 隔離室
・使用アイテム 細長い棒
124 B3 第二制御室
125 B2 廊下（生態観察室付近）
126 B4 B4貯水室
・使用アイテム プラスドライバー

ゴールドイベント

127 B2 廃棄物処理場
・入手アイテム ヒモつきのカギ
128 B2 冷凍室
・使用アイテム ヒモつきのカギ
129 B2 冷凍庫
・入手アイテム 細長いカギ
・使用アイテム 水銀の入った容器、ライター、細長いカギ

ノーマルポイント

130 B3 第二実験室
131 B2 生態観察室
・使用アイテム プラスドライバー

終章 4：30～

132 B2 廃棄物処理場
133 B3 廊下（B2へ繋がる扉）
134 B3 第二実験室
135 B4 第三実験室
・入手アイテム 神田の鍵、第一実験室のカギ

真相イベント

136 B1 直通エレベーター
137 B2 排水溝の奥
・入手アイテム 錆びた鉄パイプ、消火ホース
・使用アイテム 錆びた鉄パイプ、消火ホース
138 B3 廊下（第一実験室前）
・入手アイテム 神田の鍵、第一実験室のカギ
139 B3 第一実験室
・入手アイテム オノ
・使用アイテム オノ
140 B3 廊下（隔離室前）
・使用アイテム 神田のカギ
141 B2 冷凍庫
142 B2 廃棄物処理場
143 B3 第一実験室

希春 真相エンディング

上記チャートでは見られないイベント絵

・夢1、2
チャート73で、生態観察室に繋がる扉を調べずに、扉の右側のパネルを調べる（調べていた場合は、再会1、2になる）。

・煙に巻かれて
チャート98で、「千枚通し」を使わずに、「生石灰」を使って「氷ついていたカギ」を入手する。

・生と死

・助けるためには2、4、

・絶望
チャート137で、「消化ホース」を使わずに、「古びたロープ」を使用して、救出を失敗する。

・エンディング5、6
チャート126で千尋に会った後、廃棄物処理場で「ヒモつきのカギ」を入手し、そのまま冷凍室に移動してチャート129の菜緒生死イベントを発生させる（チャート128を飛ばす）。

ミスりやすい難関部分をチェック！

・チャート83
時間制限はないが、決して部屋を出ないように。

・チャート95
イベント後は、当然、希春と一緒に行動する方を選択。

・チャート105
チャート121の美澄生死イベントが発生する前に、B4貯水室の扉を開けておくこと。

・チャート126
プラスドライバーで非常灯のカバーを外す。さらに、カバーを外したことによって、非常灯の右下あたりにスイッチが見つけられるので、スイッチを入れる。

REVIVE... イベント補完室

最後に、前号の攻略で解説した高難易度トラップの解答をここに掲載しておこう。【アタッシュケース】…「1025」と入力。【カード書き換え機】…「β−8625」と入力してエンター。【金庫のパネル】…「♁♂♃♄」と入力してエンター。【ドアの音楽パネル】…「257」と入力してエンター、「146」と入力してエンター、「135」と入力してエンター。【ガス解除パネル】…「左下十右十上十」の順に入力してエンター（一例）。

掟破りの最強クラブの作り方、教えます

Jリーグプロサッカークラブをつくろう！

DC	発売中（9月30日） 6800円（税別）
発売元	セガ
開発元	セガ
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複数プレイ	1人用
データセーブ	132・プレイデータ
対応周辺機器等	VGAボックス、ドリームキャスト・キーボード
現在の開発状況	100%

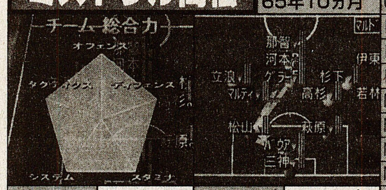
攻略最終回となる今回は、編集部最強クラブ「ミストラル高松」を参考に最強チームの作り方を研究。好評？連載サカつく真剣相談室もあるぞ。

編集部最強「ミストラル高松」はいかにして作られたか？

前回の記事では惜しくも敗れた「ミストラル高松」だが、五角形を完全に埋める総合力、真っ赤な連携と、その能力はまさに全国屈指の高レベル。そこで今回は、この「ミストラル高松」の対戦データがいかにして作られたかを解説しよう。

なお、ミストラル高松の対戦データはフリー選手使用を前提としている。フリー選手未使用のデータを作りたい場合には、P81右上の囲み欄を参考にしてほしい。

ミストラル高松　育成年数　65年10ヵ月



システム	3-6-1	DFタイプ	スイーパー
FWタイプ	Bタイプ	戦術	カウンター
MFタイプ	Aタイプ	中盤守備	ゾーンプレス

	メンバー	年齢	評価
GK	三神　尚紀	28	最高
DF	バウアー	28	最高
DF	萩原　忠志	26	最高
DF	（エディット）	27	屈指
MF	（エディット）	26	屈指
MF	マルティニ	27	最高
MF	杉下　竜次	28	屈指
MF	グラーフ	28	最高
MF	立浪　重則	28	屈指
MF	河本　鬼茂	30	屈指
FW	那智　清隆	25	最高

0 まずはチームのシステム、戦術を一本化する

まず育成をおこなう前段階として、システム、戦術は各1つに固定すること。ゲーム途中であれこれとシステムをいじっていると、フリー選手化したとき人によって得意システム、戦術に違いが出てしまう。これは最終的にチームをまとめるとき障害になるので、必ず守ること。よって、選手獲得も採用システム・戦術に合う選手を集めるのが原則だ。

システム・戦術を決めたら、それに合った有能な監督を雇用しよう。能力と年俸は比例するので、最低でも2億円台の人を選びたい。もちろん、チームのシステム・戦術と監督のそれが一致しているのが理想だ。

1 都市を発展させ、練習設備を充実させる

いい選手を集めるのも、それらの選手をフリー選手化して再獲得するのも、施設を建築するのも、とにかく金がかかる。よって、まずはそれに耐えうるだけの資金力が必要だ。スタジアムは最大のレベル5にまで増築しよう。またアミューズメントなど施設の副収入もバカにならないので、これも充実させよう。

さらに、クラブハウスの設備は練習効果に大きな影響を与えるので、これも最大限レベルアップさせておこう。クラブハウスはレベル5まで増築すると、ある新練習設備が建設できるようになる。これが能力アップに非常に有効なので、ぜひこれを作るところまで進めてから、選手を育てるようにしたい。

なお、スタジアム、クラブハウスはレベル4までいくと、それ以上増築しようとしても「これ以上は街の規模に合わなくなります…」と秘書に止められてしまう。これは都市の人口に関係しているので、とにかく投資をして都市を発展させていくしかない。200万人がメドだ。

2 有力スカウトを雇い、有力選手を集める

各施設を充実させたら、いよいよ選手集めだ。五角形を埋めるほどのチームとなると、ファンタスティックプレイヤーを中心とした豪華な陣容が必要になる。ただしそれらの超有力選手の大半は、それぞれに固有のスカウトでしか獲得できない（河本鬼茂なら横堀歳造、とか）。誰をどのスカウトで獲得できるかは、前回の攻略（1月号P66）で紹介しているので、これを参考に毎月スカウトリストをチェックしよう。

スカウトを雇ったら、ポジション指定でお目当ての選手が出てくるのを待とう。選手名指定でもいいが、失敗が多いうえ時間もかかる。もちろん、獲得は若い状態でおこなうのが原則だ。早熟選手なら18歳以下、晩成選手でも21歳以下で獲るようにしよう。

●ダウンロードは絶対有利

下の表にもあるように、ミストラル高松には『サカつく』ホームページのおたのしみデータによる追加選手が2人含まれている。これらダウンロード選手は能力が高いうえ固有のスカウトを必要としないので、非常に使いやすい。必須とは言わないが、ダウンロードできる環境なら使った方が絶対有利といえる。

●ミストラル高松レギュラー選手の獲得方法（エディット選手除く）

選手名	獲得方法
三神尚紀	北見秋彦※で獲得
バウアー	ダウンロードで出現
萩原忠志	出渕八介で獲得
マルティニ	デルッジで獲得
杉下竜次	広池久二で獲得
グラーフ	ダウンロードで出現
立浪重則	高島裕紀で獲得
河本鬼茂	横堀歳造で獲得
那智清隆	上島大助で獲得

※ダウンロードでのみ出現

3 ポジションに合わせ、2年間留学を

若い選手を獲ったら、2年留学に出そう。伸びのピーク時に留学に出した方がいいという意見もあるが、フリー選手になると留学ができないので、結局フリー選手データを取る前に留学するしかない。留学先はポジションや採用システムによって異なるが、攻撃陣ならブラジルやオランダ、スペイン。守備陣ならイタリア、ドイツ、フランスの有力クラブがお勧め。監督や姉妹都市による追加留学先の方が一般的に効果が高い。

留学先の増やし方

留学先を増やすには、①コネのある監督を雇う、②姉妹都市提携を結ぶ、③都市レベルなどの条件を満たす、の方法があるが、意図的に狙えるのは①と②だろう。

①は外国の有力監督を雇うと、故国の留学先を持っていることが多い。ただ監督は留学先の追加よりは練習効果を重視するべきだが…。ミラノ、マドリード、サントスなどがこのパターン。

②は、プレシーズンマッチなどで対戦したチームから、年明けに姉妹都市のオファーがくることがある。11月には積極的に海外クラブと試合をしよう。トリノ、バルセロナ、サンパウロなどがこのパターンだ。

※メンバー表内の「評価」は、対戦時に敵チームで参照したときの選手評価です。能力が高い順に、「最高」→世界最高の…　「屈指」→世界屈指の…　「通用」→世界に通用する…　「高い」→かなり高い能力の…　「十分」→十分な能力の…　のコメントが出たことを表します。

❹ 22～23歳をメドにフリー選手化する

留学から選手が帰ってきたら、22～23歳くらいまで試合に出しつつ能力を伸ばそう。連携はフリー選手になるとリセットされるので、この時点ではまったくやる必要はない。なお22～23歳という数字は「約5年後にピークを迎える年齢」という意味なので、早熟なら1～2年早め、晩成なら1～2年遅めにすること。またフリー選手化する際は、12月最終週でデータを取り、2月（キャンプに行っていれば3月）に再獲得すれば、ほぼ1年分多く練習できるのでお得である。

❺ ❷～❹を繰り返し、メンバーをそろえる

あとは、採用システム・戦術にそった理想のイレブンを全員フリー選手化するまで、❷～❹の作業を繰り返すのだ。外国人3人枠には注意すること。エディット選手もフリー化すれば複数人雇うことができる。

なお、選手の能力を比較するときVMの数値を参考にする人が多いが、いまいちアテにならないというのが編集部の感想。選手の能力は、練習後のコーチのコメントを参照するのが確実だろう。

❻ ❺でそろえた選手を一気に獲得する

お目当てのフリー選手を揃えたら、彼らを再獲得していよいよチーム作りだ。ただし、選手が7人以下になると試合が成立せずゲームオーバーになるので、試合が成立する程度に3回くらいに分けて入れ代えること。上でも述べているように、練習期間を増やす意味でも2～4月に獲得するのがいいだろう。

なお、1年契約でも1人あたり10億円近くは必要になるので、最低でも200億円は貯まっている状態にしておくこと。ここまできて破産したら目も当てられないぞ。

❼ 連携を中心に5～6年鍛える

ミストラル高松では、フリー選手化前の若い時期は基礎体力や個人技などの個人能力を中心に上げておき、再獲得後に連携・システム・戦術・ポジション別練習を課している。特にフリー選手は再獲得すると、以前の連携がすべてリセットされた状態になってしまう。連携は一度上げておけば落ちることはないので、最初の数ヵ月間みっちりとやって一気に上げておくといいだろう。

こうして全員が28歳前後でピークに達するまで、練習と試合を繰り返し熟成させるのだ。究極レベルの戦いになるので、弱点のチェックも忘れないこと。FWのディフェンス能力、DFのオフェンス能力も伸ばそう。またケガをしたら練習回数が減るので、疲労の蓄積には注意すること。試合での能力の伸びも大きいので、調子が悪くともレギュラーは試合に出しつづけること。

❽ 全員絶好調、疲労ゼロのデータを取る

チームの能力がピークに達したら、いよいよ対戦データを取ろう。チームの能力はデータを取った時点の調子、疲労度にも左右されるので、全員絶好調、疲労度ゼロの状態にしておくのが基本中の基本。「光る」確率もかなり変わってくるのだ。

●2月、7月がオススメ

さて、いざ対戦データを取るといっても、試合があるとなかなか調子や疲労度をそろえることが難しい。その点、公式戦のない2月か7月なら都合がいい。2月にするなら、12月末にセーブし、2月頭に何も予定を入れずにしておくこと。

●特別調整で調子を最高に

調子をそろえるには、まず練習画面を見て、調子が普通以下かつ調子の矢印が下向きの選手に「特別調整」を課そう。矢印が上向きになる。たまにスランプになるが、それは運が悪いとしか言いようがない。そして最初に特別調整した選手の疲労が引いたら、今度は全員に特別調整。これで全員が絶好調になったら、2ターンほど休養させ、疲労ゼロの状態で対戦データを取ろう。2度目の調整でまだ絶好調にならない選手がいても、休養後にもう1回全員で特別調整すれば、調子がそろうはずだ。

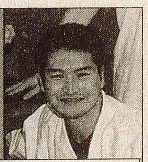
フリー選手未使用なら

以上は、年数からフリー選手まで「なんでもあり」のルールを前提にしたチームの作成法だ。時間はかかるが、確実に作れるのがこの方法の利点である。だが、大会のルールによっては年数制限やフリー選手の使用が制限される場合がある。その場合は以下のような手法を取るしかない。

例えば、20年目・フリー選手なしのルールだったら、各選手が20年目に28歳前後でピークを迎えられるよう、逆算した年齢で獲得を進めていく。10年目の段階なら18歳前後の、13年目なら21歳前後の有力選手を集めるのだ。短期間に有力選手を集める都合上、お目当ての選手が獲れたらスカウトも次々交代させよう。ただし、この方法はどうしても運に左右される。リセットしてでもというなら話は別なのだが…。

優勝できない初級者の悩みを一刀両断

サカつく真剣相談室



最強のチームどころか、優勝もおぼつかないという人。10年目以降のライバルチームに歯が立たないという人。そんなあなたの悩みにお答えします！ 人気沸騰の連載2回目にして涙の最終回!!

Q 10年目以降、カベにぶち当たっています
A 以下の項目をチェックして地道に強くしろ！

私は某DC専門誌で進行の仕事をしているものです。私は8年目でJ1制覇を果たしましたが、10年目以降他クラブが急激に強くなってさっぱり勝てません。思い余ってグルに相談してみましたが、「それが定説だ」などと訳のわからない返答をされ困っています。どうか私を助けてください。

おいおい、頭を叩かれても君のクラブは強くならないぞ（笑）。結局はクラブの地力を上げるしか対処法はない。以下の項目をチェックして地道に強くするんだ！

1.スタジアムはレベル4？

チームを強くするのに、先立つのはお金。レベル4（8万8000人収容）までスタジアムを増築すれば、優勝賞金に頼らなくとも観客収入で資金が確保できる。施設の内容やレベル、入場料金にもよるが、1試合で3億円は稼げるぞ。計画的に金をつかえ！

2.練習設備に投資してる？

左でも口を酸っぱくして言ってるが、クラブハウス設備は練習効果に大きく関わってくる。これがお粗末だと、せっかくの有望株も大成できないぞ。特にサウナなどの疲労回復効果は練習回数に関わるから、積極的に投資しておいた方がいいぞ。不満が多ければラウンジも使っておけ。

3.いい監督を雇っている？

監督の能力も練習効果に関わってくる。長い目で見るとけっこう大きな差が出るから、金は惜しまない方がいいな。戦術かシステムがチームのものと合っていて、年俸1億円以上、できれば留学地が増える人がベストだ。

4.いいスカウトを雇っている？

いい選手を集めるには、いいスカウトが必要だ。最低でもグレイトプレイヤーの1人や2人は引っ張ってこれるような人を雇おう。そのくらいのレベルを集めないと、世界最強リーグと化したJ1を勝ち抜くことはできないぞ。

5.目先を考えず若手を育てている？

勝てないと思ったら、ノムさんみたいに若手をどんどん試合に出そう。試合での能力アップは大きいから、多少能力が見劣っても若手を使った方がいいぞ。一時期戦力ダウンになっても、留学も2年間出すようにしよう。

6.プレミアムは毎試合かけている？

プレミアムをかけても必ず勝てるわけではないが、長い目で見れば確実に勝率はアップする。余裕があれば毎回1000～3000万、ここ一番の大勝負には5000万か1億を。貧乏でも300万程度はかけるように。特に一発勝負のトーナメント戦では、奮発しておくと大番狂わせもあるぞ。

特別企画

DC最初の1年をソフトの売り上げデータでみる！

発表！ドリームキャスト全タイトル売り上げランキング

良い話題ばかりではなかったこの1年のDCだが、ソフトは実際にはどれくらい売れているのだろう。実売数からDCの1年目を読む。

ソフトの売り上げでDCの1年目を振り返る

この表は99年12月5日までのDCタイトルの売り上げだ。これを基にDCの1年目を振り返ってみよう。読者ランキングや本誌レビュー合計点もあわせて掲載してある（※1）。

◯『シーマン』異例の大ヒット

45万本を売った『ソニックアドベンチャー』を筆頭に、この1年で15万本を売り上げたものは、10タイトルにとどまった。これらはほぼ業務用の人気作の移植や、ビッグタイトルの続編で占められている。

こうした移植やシリーズものが安定した売り上げを見せるなか、オリジナルの新作で最も健闘したのは『シーマン』。なじみのないゲーム内容のためか、それほど前評判が高かったとは言えないが、効果的なメディア露出とプロモーションが効を奏し、ロングヒットとなる。発売後1週間の売り上げの約1.5～2倍がゲームソフトの最終的な売り上げだと一般的に言われるが、本作は初週8万本ながら26万本を売り上げた。

◯売り上げ総数は約600万本

DCソフトは全体で何本売れたのだろうか。答えは12月5日現在で599万8765本。また、DC本体の売り上げはおよそ124万台だ。

メーカー別に売り上げを見ると、23タイトルを発表したセガが約295万本で首位独走。全体の50%を占めている。他には積極的に5タイトルを発表したカプコン、大ヒット作を出したナムコ、ビバリウムなどが健闘したが、サードパーティの売り上げは全体的にパッとしない。1タイトルしか発表していないメーカーが多いという傾向もあり、様子見という雰囲気もあるのが現状だ。

ドリームキャスト全タイトル売り上げランキング（集計期間：98年11月27日～99年12月5日）

順位	タイトル	実売累計	メーカー名	ジャンル	発売日	価格	読者ランキング順位	読者ランキング総合点	ソフトウェアインプレッション合計点
1	SONIC ADVENTURE	454,972	セガ	3Dアクション	98/12/23	¥5,800	2	25.63	27
2	バーチャファイター3tb	412,954	セガ	格闘アクション	98/11/27	¥5,800	3	24.78	26
3	セガラリー2	354,614	セガ	レース	99/1/28	¥5,800	4	24.71	28
4	ソウルキャリバー	282,632	ナムコ	格闘アクション	99/8/5	¥5,800	1	26.86	28
5	シーマン～禁断のペット～（同梱版含）	266,249	ビバリウム	シミュレーション	99/7/29	¥7,800	12	23.57	25
6	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	262,358	セガ	シミュレーション	99/9/30	¥6,800	5	24.59	24
7	THE HOUSE OF THE DEAD2（同梱版含）	244,485	セガ	ガンシューティング	99/3/25	¥5,800	13	23.52	26
8	プロ野球チームをつくろう！	204,180	セガ	シミュレーション	99/8/5	¥5,800	23	22.98	24
9	首都高バトル	173,802	元気	レース	99/6/24	¥5,800	33	22.06	23
10	バーチャストライカー2 ver.2000.1	165,958	セガ	スポーツ	99/12/2	¥5,800	—	—	25
11	神機世界Evolution	141,607	スティング	ロールプレイング	99/1/21	¥5,800	21	23.00	22
12	パワーストーン	138,029	カプコン	アクション	99/2/25	¥5,800	8	24.09	25
13	GODZILLA GENERATIONS	111,664	セガ	アクション	98/11/27	¥5,800	31	22.27	25
14	ザ・キング・オブ・ファイターズDREAM MATCH 1999	111,647	エス・エヌ・ケイ	格闘アクション	99/6/24	¥5,800	38	21.83	22
15	BLUE STINGER	110,699	セガ	アドベンチャー	99/3/25	¥5,800	41	21.65	20
16	機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…（限定版含）	109,544	バンダイ	3Dシューティング	99/8/26	¥6,800	37	21.86	23
17	ゲット バス（同梱版含）	106,869	セガ	スポーツ	99/4/1	¥9,800	25	22.68	24
18	マーヴルVS.カプコン クラッシュ オブ スーパーヒーローズ	104,932	カプコン	格闘アクション	99/3/25	¥5,800	14	23.43	24
19	July	100,773	フォーティファイブ	アドベンチャー	98/11/27	¥1,990	46	21.12	18
20	ダイナマイト刑事2	100,411	セガ	アクション	99/5/27	¥5,800	30	22.32	23
21	ジャイアントグラム～全日本プロレス2 in武道館～	97,737	セガ	スポーツ	99/6/24	¥5,800	29	22.33	24
22	新日本プロレスリング闘魂烈伝4	90,995	トミー	スポーツ	99/9/2	¥6,800	43	21.51	23
23	ペンペン トライアイスロン	82,859	ゼネラル・エンタテイメント	レース	98/11/27	¥5,800	10	23.59	21
24	サイキックフォース2012	82,063	タイトー	格闘アクション	99/3/4	¥5,800	20	23.13	25
25	魔剣X	78,435	アトラス	アドベンチャー	99/11/25	¥6,800	—	—	25
26	FRAME GRIDE	75,190	フロム・ソフトウェア	アクション	99/7/15	¥6,800	47	21.00	24
27	ぷよぷよ～ん	71,556	セガ	パズル	99/3/4	¥5,800	26	22.54	22
28	機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION	68,373	角川書店	シミュレーションアドベンチャー	99/8/26	¥6,800	34	21.97	24
29	BLACK MATRIX AD	67,896	NECインターチャネル	シミュレーションRPG	99/9/30	¥6,800	21	23.00	23
30	REVIVE…～蘇生～	67,523	データイースト	アドベンチャー	99/10/28	¥6,800	18	23.24	25
31	エアロダンシング featuring Blue Impulse	61,519	CSK総合研究所（CRI）	フライトシミュレーション	99/3/4	¥5,800	7	24.10	26
32	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	60,580	カプコン	格闘アクション	99/11/25	¥5,800	—	—	26
33	インカミング 人類最終決戦	58,570	イマジニア	3Dシューティング	98/12/17	¥5,800	56	19.58	22
34	ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場	54,450	カプコン	格闘アクション	99/7/8	¥5,800	27	22.48	24
35	チューチューロケット！（同梱版含）	53,461	セガ	アクション	99/11/11	¥4,800	—	—	27
36	ポップンミュージック	53,239	コナミ	その他	99/2/25	¥4,800	10	23.59	23
37	エアフォースデルタ	52,073	コナミ	シューティング	99/7/29	¥5,800	36	21.87	23
38	サンライズ英雄譚	50,767	サンライズインタラクティブ	ロールプレイング	99/12/2	¥6,800	—	—	25
39	北へ。White Illumination	48,856	ハドソン	アドベンチャー	99/3/18	¥5,800	9	23.71	23
40	SEVENTH CROSS	47,320	NECホームエレクトロニクス	シミュレーションRPG	98/12/23	¥5,800	51	20.51	23

このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。★データ協力：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブンイレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー、ローソン、イトーヨーカドー

順位	タイトル	実売累計	メーカー名	ジャンル	発売日	価格	読者ランキング順位	読者ランキング総合点	ソフトウェアインプレッション合計点
41	ZOMBIE REVENGE	47,171	セガ	アクション	99/11/25	¥5,800	—	—	24
42	ELEMENTAL GIMMIC GEAR	43,407	ハドソン	アクションRPG	99/5/27	¥5,800	35	21.94	23
43	あつまれ！ぐるぐる温泉	37,024	セガ	テーブル	99/9/23	¥4,800	17	23.25	25
44	ラングリッサーミレニアム	36,736	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	シミュレーションRPG	99/11/3	¥5,800	—	—	16
45	クライマックスランダーズ	36,269	セガ	ロールプレイング	99/9/15	¥5,800	16	23.26	24
46	湯川元専務のお宝さがし（※2）	33,127	セガ	その他	99/3/20	¥980	—	—	—
47	SUPERSPEED Racing	30,792	セガ	レース	99/3/25	¥5,800	39	21.81	22
48	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2	230,293	ユービーアイソフト	レース	99/3/11	¥5,800	48	20.97	22
49	ポップンミュージック2	230,124	コナミ	その他	99/9/14	¥4,800	6	24.44	22
50	戦国TURB	27,071	NECホームエレクトロニクス	アクションRPG	99/1/14	¥5,800	28	22.34	24
51	アイドル雀士をつくっちゃおう（限定版含）	26,373	ジャレコ	麻雀	99/9/23	¥6,800	15	23.41	25
52	F-1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast	25,295	ビデオシステム	レース	99/11/25	¥5,800	—	—	24
53	COOL BOARDERS BURRRN	25,275	ウェップシステム	スポーツ	99/8/26	¥5,800	24	22.70	21
54	TETRIS 4D	19,080	ピーピーエス	パズル	98/12/23	¥4,800	58	19.34	19
55	ネッパチ～10連チャンでラスベガス旅行～（限定版含）	16,155	ダイコク電機	その他	99/11/25	¥5,800	—	—	—
56	リアルサウンド～風のリグレット～	15,227	ワープ	アドベンチャー	99/3/11	¥4,800	32	22.14	24
57	電波少年的懸賞生活ソフト なすびの部屋	15,212	ハドソン	その他	99/7/22	¥1,480	—	—	—
58	ワールド・ネバーランドプラス～オルルド王国物語～	14,176	リバーヒルソフト	シミュレーション	99/7/15	¥5,800	49	20.96	19
59	マリオネットカンパニー（限定版含）	13,969	マイクロキャビン	アドベンチャー	99/10/7	¥6,800	45	21.26	20
60	ギガウイング	13,606	カプコン	シューティング	99/11/11	¥5,800	—	—	23
61	北へ。PhotoMemories	12,933	ハドソン	その他	99/8/5	¥3,800	—	—	—
62	信長の野望 将星録 with パワーアップキット	12,782	コーエー	シミュレーション	99/3/25	¥5,800	57	19.50	—
63	三國志Ⅵ	11,236	コーエー	シミュレーション	99/3/25	¥9,800	53	20.21	22
64	まぼろし月夜	11,223	シムス	アドベンチャー	99/9/23	¥5,800	40	21.76	20
65	麻雀大会Ⅱ Special	10,360	コーエー	テーブル	99/3/4	¥6,800	64	17.85	19
66	バギーヒート	8,799	CSK総合研究所（CRI）	レース	99/7/8	¥5,800	55	19.60	21
67	森田の最強Reversi	8,704	ランダムハウス	テーブル	99/4/15	¥2,800	54	19.92	—
68	ESPION-AGE-NTS	8,269	NECホームエレクトロニクス	シミュレーション	99/9/23	¥5,800	19	23.21	22
69	生体兵器エクスペンダブル	8,157	イマジニア	シューティング	99/6/24	¥5,800	52	20.50	17
70	dancing blade かってに桃天使！ 完全版	7,803	コナミ	アドベンチャー	99/9/2	¥5,980	50	20.79	18
71	レッドラインレーサー	6,972	イマジニア	レース	99/4/29	¥5,800	63	17.93	17
72	Webミステリー ～予知夢ヲ見ル猫～	6,866	メビウス	アドベンチャー	99/4/22	¥6,800	60	18.57	19
73	dancing blade かってに桃天使Ⅱ ～Tears of Eden～完全版	6,487	コナミ	アドベンチャー	99/9/30	¥5,800	42	21.57	18
74	スーパープロデューサーズ 目指せショウビズ界	6,259	ハドソン	シミュレーション	99/11/11	¥6,800	—	—	19
75	デジタル競馬新聞マイトラックマン	6,033	ショウエイシステム	その他	99/4/8	¥6,800	—	—	—
76	SONIC ADVENTURE International	5,067	セガ	3Dアクション	99/10/14	¥5,800	—	—	—
77	マリオネットハンドラー	4,715	マイクロネット	シミュレーション	99/7/29	¥5,800	44	21.40	20
78	電幻天使対戦麻雀 シャングリラ	4,363	マーベラスエンターテイメント	麻雀	99/11/25	¥5,800	—	—	—
79	蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン	4,363	パンサーソフトウェア	3Dシューティング	99/11/3	¥5,800	—	—	22
80	デスクリムゾン2-メラニートの祭壇-	4,290	エコールソフトウェア	ガンシューティング	99/11/25	¥5,800	—	—	18
81	バーミリオン・デザート	3,855	リバーヒルソフト	シミュレーションRPG	99/12/2	¥5,800	—	—	24
82	超発明BOYカニパン～暴走ロボトの謎!?～	3,832	セガ	ロールプレイング	99/7/8	¥5,800	59	19.00	21
83	森田の最強将棋	3,403	ランダムハウス	テーブル	99/4/15	¥5,800	67	16.62	—
84	スピード・デビル	3,358	ユービーアイソフト	レース	99/11/18	¥5,800	—	—	20
85	アキハバラ電脳組パタPies！	3,316	セガ	アドベンチャー	99/7/29	¥5,800	61	18.06	16
86	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝	2,041	ナグザット	麻雀	99/11/18	¥5,800	—	—	19
87	夢馬券'99～インターネット～	1,472	シャングリ・ラ	その他	99/10/21	¥2,800	—	—	—
88	永世名人3～ゲームクリエイター吉村信弘の頭脳～	1,314	コナミ	将棋	99/7/8	¥3,980	—	—	17
89	世界ふしぎ発見！トロイア	995	TBS	アドベンチャー	99/7/22	¥5,800	66	17.07	16
90	真 本格花札	850	アルトロン	テーブル	99/7/22	¥4,800	62	18.00	19
91	ハローキティのラブリー・フルーツパーク	280	セガ	パズル	99/11/25	¥2,800	—	—	—

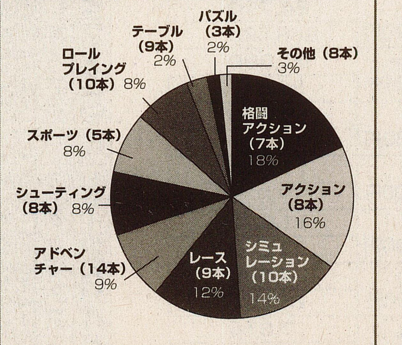
（※3）このグラフでは、シミュレーションRPG、アクションRPGは「ロールプレイング」に、「格闘アクション」以外のアクションは「アクション」に、シミュレーションアドベンチャーは「アドベンチャー」に、ガンシューティング、3Dシューティングは「シューティング」に、フライトシミュレーションは「シミュレーション」に、麻雀、将棋は「テーブル」にそれぞれ大別した。

売り上げデータを項目別に分析

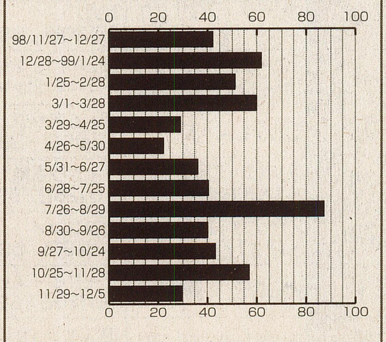
ここでは上のデータをさらに多方面から分析してみた。ジャンル別売り上げ（※3）を見ると、セガの慢性的な問題といえるが、格闘やアクションがよく売れる反面、RPG系が不調なのがわかる。この先の発売予定表を見ても、『グランディア2』など大作RPGの発売日は未定のまま…。RPGの不足はしばらく続きそうだ。

次に月別売り上げに目をやると、DC最初の1年の勢いのある時期とない時期がよくわかる。4月5月はソフトのタイトル不足などで勢いをなくしていたDCだが、6月以降は着実に盛り返してきている。ビッグタイトルの集中する今年の年末商戦が、夏休み商戦以来の大きな山場なのは間違いないが、問題はその後DCの勢いをいかにして持続させるかだろう。

ジャンル別売り上げ



月別売り上げ



（※1）ただし、データのサンプル数が少ないために、推定実売本数が信憑性に欠けると編集部が判断したタイトルは除外してます。また、読者ランキングやソフトウェアインプレッションの対象にならなかった場合はその部分が空欄になっています。
（※2）このソフトは99年4月11日のキャンペーン終了にともない生産を終了しました。

実売データと読者アンケートを基に最新のソフト情報をお届け！

RANKING STREET
ランキングストリート

実売データに基づいた売り上げデータと、読者が選ぶ前人気＆移植希望ランキングを掲載！ この他にも、ゲームに対するユーザーの生の声を掲載した「ゲーム成績表」など、ゲームファン必見の情報がたくさんあるよ。

RANKING STREET

DC・SS 売り上げ RANKING ランキング

年末超強力ソフト群第1弾、ハード売上にも貢献

売上ランキングのほとんどが新作で占められた今回。『バーチャストライカー2』が圧倒的な力を見せつけたのをはじめとして、『オラタン』『ジョジョ』そして『ゾンビリベンジ』と、アーケードで稼動を続けるタイトルが上位に食い込む結果となった。やはりDCの支持層とアーケードのそれは重複する部分が多いようだ。今後のアーケード移植作品、とりわけNAOMIからのラインがどのようなラインナップを見せるのか、非常に興味深い。もちろん、家庭用オリジナルの『魔剣X』や『サンライズ英雄譚』といった期待度の高いタイトルも、それらに割って入る健闘を見せたのはいうまでもない。

さてこれらのタイトルが続々と発売された影響は、明らかにDC本体の売上にも影響を及ぼしている。このところ週に1万台が売れるかどうかという状況が続き、事実11月15日の週は9千台と低迷したものの、その翌週からは1万3千台、1万8千台、2万1千台という右肩上がりの伸びを見せている。「プレイしたいゲームが3本あれば、その人はハードを買う」とする説がある。年末にかけて強力ソフトの発売ラッシュが続くDCは、まさにその言葉を実証する時期に差し掛かっているといえよう。

MONTHLY RANKING BEST15

11月15日～12月12日

順位	前回	機種	㊧ゲーム名	㊨メーカー／発売日／価格	㊤推定販売本数	㊦推定累計本数
1	初	DC	バーチャストライカー2 ver.2000.1	セガ／12月2日／5800円	201,930	201,930
2	初	DC	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ／12月9日／5800円	116,140	116,140
3	初	DC	魔剣X	アトラス／11月25日／6800円	83,910	83,910
4	初	DC	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	カプコン／11月25日／5800円	66,440	66,440
5	初	DC	サンライズ英雄譚	サンライズインタラクティブ／12月2日／6800円	63,750	63,750
6	初	DC	ZOMBIE REVENGE	セガ／11月25日／5800円	66,440	66,440
7	3	DC	シーマン～禁断のペット～(特製ビジュアルメモリ同梱版含む)	ビバリウム／7月29日／6800円（特製ビジュアルメモリ同梱版7800円）	40,080	279,660
8	初	DC	F-1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast	ビデオシステム／11月25日／5800円	27,640	27,640
9	2	DC	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！	セガ／9月30日／6800円	24,710	268,420
10	4	DC	チューチューロケット！(カラーコントローラセット含む)	セガ／11月11日／2800円（カラーコントローラセット4800円）	21,090	56,510
11	初	DC	ゴルフしようよ	ボトムアップ／12月9日／3980円	18,840	18,840
12	初	DC	ネッパチ～10連チャンでラスベガス旅行～	ダイコク電機／11月25日／5800円	17,910	17,910
13	初	DC	スターグラディエイター2 ナイトメア オブ ビルシュタイン	カプコン／12月9日／5800円	11,040	11,040
14	1	DC	REVIVE…～蘇生～	データイースト／10月28日／6800円	9,090	68,890
15	5	DC	ラングリッサーミレニアム	日本コンピュータシステム（メサイヤ）／11月3日／5800円	7,810	38,300

WEEKLY RANKING BEST5

11月15日～11月21日

順位	前回	機種	ゲーム名	メーカー／発売日／価格	推定販売本数
1	3	DC	シーマン～禁断のペット～(特製ビジュアルメモリ同梱版含む)	ビバリウム／7月29日／6800円(特製ビジュアルメモリ同梱版7800円)	9,940
2	1	DC	チューチューロケット！(カラーコントローラセット含む)	セガ／11月11日／2800円(カラーコントローラセット4800円)	7,420
3	4	DC	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！	セガ／9月30日／6800円	5,780
4	-	DC	REVIVE…～蘇生～	データイースト／10月28日／6800円	3,060
5	5	DC	ラングリッサーミレニアム	日本コンピュータシステム（メサイヤ）／11月3日／5800円	2,870

11月22日～11月28日

順位	前回	機種	ゲーム名	メーカー／発売日／価格	推定販売本数
1	初	DC	魔剣X	アトラス／11月25日／6800円	66,390
2	初	DC	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	カプコン／11月25日／5800円	55,430
3	初	DC	ZOMBIE REVENGE	セガ／11月25日／5800円	38,150
4	初	DC	F-1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast	ビデオシステム／11月25日／5800円	19,570
5	初	DC	ネッパチ～10連チャンでラスベガス旅行～	ダイコク電機／11月25日／5800円	12,220

11月29日～12月5日

順位	前回	機種	ゲーム名	メーカー／発売日／価格	推定販売本数
1	初	DC	バーチャストライカー2 ver.2000.1	セガ／12月2日／5800円	165,960
2	初	DC	サンライズ英雄譚	サンライズインタラクティブ／12月2日／6800円	50,770
3	初	DC	魔剣X	アトラス／11月25日／6800円	12,040
4	2	DC	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	カプコン／11月25日／5800円	9,030
5	3	DC	ZOMBIE REVENGE	セガ／11月25日／5800円	8,160

12月6日～12月12日

順位	前回	機種	ゲーム名	メーカー／発売日／価格	推定販売本数
1	初	DC	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ／12月9日／5800円	116,140
2	初	DC	バーチャストライカー2 ver.2000.1	セガ／12月2日／5800円	35,980
3	初	DC	ゴルフしようよ	ボトムアップ／12月9日／3980円	18,840
4	2	DC	シーマン～禁断のペット～(特製ビジュアルメモリ同梱版含む)	ビバリウム／7月29日／6800円(特製ビジュアルメモリ同梱版7800円)	14,370
5	3	DC	サンライズ英雄譚	サンライズインタラクティブ／12月2日／6800円	12,980

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を10本単位で算出したものです。★データ協力：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブンイレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー、ローソン、イトーヨーカドー

RANKING STREET

初登場作品が大量にランクイン！しかし、上位は揺るがず

前人気 RANKING ランキング

初登場ランクインが9タイトルもあり、パッと見では前号からガラリと変わったような観のある今号のランキング。しかし、初登場ランクインをしてきたとは言っても、上位陣に食い込んで来るようなタイトルは1本もない。これでは、ただ単に、年末の発売ラッシュでランキング対象外となったタイトルが数多く出たため、ランク外から繰り上がり式に上がってきただけに過ぎないと言わざるを得ない。それでは、15位以下のタイトルの方はどうなのかと言うと…。やはり抜けたところがそのまま詰まっただけといった感じで、これといって目につく変動は見当たらない。とくに、上位3タイトルに関しては、完全に膠着状態。そろそろ、年末年始の発売ラッシュ後の目玉となるような、タイトルの発表が待ち望まれる頃合なのではなかろうか。

順位	前回	機種	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
1	1	DC	サクラ大戦3～巴里は燃えているか～	セガ	2000年秋	405
2	2	DC	グランディアⅡ	ゲームアーツ	未定	332
3	3	DC	シェンムー 一章　横須賀	セガ	12月29日	310
4	7	DC	バイオハザード-コード：ベロニカ-	カプコン	2000年2月3日	240
5	4	DC	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	未定	226
6	6	DC	SNK VS. CAPCOM（仮称）	カプコン	未定	205
7	12	DC	センチメンタルグラフティ2	NEC インターチャネル	2000年3月23日	155
8	11	DC	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	セガ	2000年夏	148
9	9	DC	サクラ大戦	セガ	2000年春	138
10	16	DC	エターナルアルカディア	セガ	未定	131
11	23	DC	花組対戦コラムス2	セガ	2000年1月6日	115
12	22	DC	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99（仮称）	SNK	2000年3月	99
13	18	DC	Sega GT Homologation Special	セガ	2000年2月17日	83
14	26	DC	レンタヒーローNo.1	セガ	未定	75
15	18	DC	アドバンスド大戦略DC（仮称）	セガ	未定	60

順位	前回	機種	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
15	―	DC	メルクリウスプリティ end of the century	NEC インターチャネル	2000年春	60
17	初	DC	CRAZY TAXY	セガ	2000年1月27日	57
18	初	DC	リング	角川書店/アスミック・エース エンタテインメント	2000年2月24日	45
19	―	DC	電車でGO！2 高速編 3000番台	タイトー	2000年1月20日	42
19	初	DC	UNDERCOVER AD2025 Kei	パルス・インタラクティブ	2000年1月27日	42
21	初	SS	ファイナルファイト リベンジ	カプコン	今冬	38
22	初	DC	PHANTASY STAR ONLINE	セガ	2000年	37
23	20	DC	エアロダンシングF	CSK総合研究所(CRI)	2000年2月24日	35
23	―	DC	鄭問之三國誌	ゲームアーツ	未定	35
25	初	DC	イノセントティアーズ	グローバル・A・エンタテインメント	2000年春	33
26	27	DC	超鋼戦紀キカイオー	カプコン	2000年1月13日	31
26	初	DC	CARRIER	ジャレコ	2000年2月	31
28	―	DC	超時空要塞マクロス（仮称）	翔泳社	2000年	28
29	初	DC	M-SR（仮称）	セガ	2000年春	24
30	初	DC	エアロダンシング 轟隊長のひみつディスク	CSK総合研究所(CRI)	2000年1月20日	20

RANKING STREET

発売直後の『ときめきメモリアル2』が『DOA2』に迫る！

移植希望 RANKING ランキング

今号も1位となったのは『DOA2』なのだが…。前号までの集計結果と比べてみると、少々勢いが落ちてきているのが見てとれる。その代わりにというわけではないが、大幅にポイントを上げてきたのが、2位の『ときめきメモリアル2』。発売日が11月25日と、ちょうど今号の集計開始時期の直前に当たるタイミング。発売直後で盛り上がっている時期なだけに、このポイント上昇率にも納得がいくところ。ただ、これが人気作品の続編であるがゆえに起きた、ファンによる発売直後の過剰評価なのか、それとも、本当にDCへの移植タイトルとして望まれている作品たりうるのかというのは、もうしばらく時間をおいて様子を見守っていくしかない。その結果を、当コーナーで見届けることができないのは、正直、残念なところだが。

順位	前回	機種	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	AC	DEAD OR ALIVE 2	テクモ	格闘アクション	57
2	6	PS	ときめきメモリアル2	コナミ	シミュレーション	43
3	3	64	オウガバトル64	クエスト	シミュレーション	28
4	2	AC	デイトナUSA2	セガ	レース	27
5	4	PS	EVE ZERO	ネットビレッジ	アドベンチャー	21
6	7	AC	ストリートファイターⅢ　3rd STRIKE	カプコン	格闘アクション	15
7	10	SS	カルドセプト	大宮ソフト	ボードゲーム	13
8	5	PC	ADAM THE DOUBLE FACTOR	シーズウェア	アドベンチャー	12
8	9	PS	バイオハザード3 LAST ESCAPE	カプコン	アドベンチャー	12
8	11	SS	クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス～	ワークジャム	アドベンチャー	12
11	11	PS	メタルギア ソリッド	コナミ	アクション	11
12	7	SS	ダービースタリオン	アスキー	競馬シミュレーション	10
12	―	PS	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	ロールプレイング	10
14	11	PC	こみっくパーティー	リーフ	アドベンチャー	9
14	初	PS	蒼魔灯	テクモ	アクション	9

結果発表 あのランキングの結果はどうなった!?

12月号で募集した「サターンインパクト」と、1月号で募集した「ベストゲームパッド」の結果を発表するぞ。スペースの都合上、メーカー直撃ができなくてゴメン。

サターンインパクトランキング　BEST5

順位	ゲーム名	メーカー	ポイント
1	サクラ大戦	セガ	33
2	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ	21
3	EVE burst error	imadio	18
4	アイドル雀士スーチーパイⅡ	ジャレコ	12
5	黒の断章	OZクラブ	9

ベストゲームパッドランキング　BEST5

順位	パッド名	メーカー	ポイント
1	サターン標準コントロールパッド	セガ	17
2	スーパーファミコンコントローラー	任天堂	5
3	アスキーパッドX（SS）	アスキー	4
4	ファイティングコマンダーSS	ホリ電機	4
5	ファイティングパッド6B（MD）	セガ	2

※このデータは本誌1月号のアンケートから無作為に1000通選び集計したものです。表中の機種の表記は、DC＝ドリームキャスト、SS＝サターン、MD＝メガドライブ、PS＝プレイステーション、64＝NINTENDO64、SF＝スーパーファミコン、PC＝パソコン、AC＝業務用となっています。

RANKING STREET

ゲーム成績表
読者ランキング & ゲーム批評

実り少なき10月のDCを制したのは『REVIVE...』

年末商戦を控えての小休止か、はたまた相次ぐ発売延期の影響か、今回のDC批評対象作品は4タイトルとかなり少なめ。そんな中、1位の座を射止めたのは、大方の予想通り『REVIVE...』であった。

読者アンケートに記入してもらったソフト評価点数を基に、30点満点で読者評価点数を算出したのが読者ランキング。評価対象は、本誌12月号発売日（10月30日）までに発売されたソフトなので、ソフト発売当時の読者評価が下される。一方のゲーム成績表は、読者投稿による批評文を掲載。読者投稿には、そのソフトの良い悪いを記入してもらい、好評・不評の割合を算出している。

順位	ゲーム名	発売元	発売日	価格(円)	総合点	歴代順位		♪	¥		!!	☆
	ドリームキャストソフト　読者ランキング											
1	REVIVE...～蘇生～	データイースト	10月28日	6800	23.24	18	4.49	3.82	3.64	3.54	4.11	3.64
2	マリオネットカンパニー	マイクロキャビン	10月7日	6800	21.26	45	4.12	3.31	3.31	3.33	3.57	3.62
3	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝	naxat	10月21日	5800	19.17	59	3.00	2.67	2.83	3.67	4.17	2.83
4	ぷらすぷらむ	拓洋産業	10月7日	3800	17.20	66	3.60	2.70	2.80	3.10	2.30	2.70
	セガサターンソフト　読者ランキング											
1	ソニック3Dフリッキーアイランド	セガ	10月14日	3800	21.65	276	4.12	3.74	3.82	3.29	3.47	3.21

1位　83%　17%

DC **REVIVE...～蘇生～**

甘いささやき

早い時期からグッズ展開等で、キャラファンの注目を集めていた本作品。いざ、ゲーム自体のデキの程はというと…、期待を裏切らない素晴らしい内容となっています。得体の知れない研究所。閉鎖された空間内で、何が起こるのかわからない緊張感。そして、それらの要素を演出する美しい映像と雰囲気バッチシの音楽。さらに、キャラの内面を深く掘り下げたドラマチックなストーリーと、ボリュームたっぷりで飽きさせません。特に、開発者からの挑戦状とも受け取れる高難易度のトラップは、非常に解きがいがある。また、複数の解答方法が存在することにより、プレイヤーの考えを反映するという余地が生まれ、解けた時の達成感は格別。定められた正解にたどり着くためにフラグを立てていくという、作業的な感のある「一本道アドベンチャー」の域から脱却している成功作品。時間制限付きトラップも、スリルがあって良い。従来のシステムを踏襲しつつ、様々な可能性を提示しているこの「トラップアドベンチャー」こそ、アドベンチャーの新しい形のひとつなのだと思う。最後に、私見ではありますが、これだけ良質のアドベンチャーは滅多に出るものではないので、なるべく自力で苦労しながらプレイすることをお勧めします。その方が絶対楽しいですから。（：70時間）

（千葉県／和田祐一・23歳♂）

TVアニメ顔負けの、美しく謎めいたOPムービーに感動。導入部（プロローグ）も問題なく、すんなりとストーリーの中に入り込めた。そして、トラップは…、難易度がものすごく高い！　数学の方程式や少々の音楽知識が必要なところなどもあって、簡単にはいかない。ひさしぶりに、ペンを片手に悪戦苦闘してしまった。制作者からの挑戦をあちこちに感じつつ、「なんのこれしき、負けてたまるか！」と、熱い気持ちでゲームに熱中できた。

イベントグラフィックは、若干のサービスカットが女性の私から言わせてもらうと「ちょっとやりすぎ」な感じですが、美麗だし、目パチがかわいかったので、とりあえず許せる範囲。フルボイス仕様で、女の子への感情移入度も高いし。ゆえに、力不足で死なせてしまうと思わずリセットしたくなりますが…。

攻略本にでも頼らない限り、1回目のプレイでは、真相EDはおろか、生き残れやしませんが、そこが楽しい。やり応え十分なソフトなので、ぜひ攻略本に頼らず遊んでみましょう！（：28時間）

（長野県／高峰秋良・27歳♀）

『慟哭』と同様に、ゲーム全体に流れるダークな雰囲気と、それに合った音楽がGOOD！発売前は、「この（トラップアドベンチャー）シリーズに、うめつ氏のキャラというのはどうだろう…？」と不安を感じていたが、さすがはプロの描き手さん。ゲームのイメージに合うようなキャラをうまくデザインしてくれています。

謎解きの方は、『慟哭』よりも難易度が高く、ハッキリ言って難しい（やり応えがある、と考えるべきか？）。だが、女の子を救えなかった時、無力感を覚えさせられると同時に、「今度こそは！」という意欲も湧き上がってくる。ただ、各アイテムが必然性のない場所に置いてある場合が多く、反応するポイントもシビアなため、画面上をクリックしまくるハメに…。「このアイテムは、あの場所にありそうだ」と、プレイヤーが自分で想定して探し出すといった感じがもっとほしかった。

すべての女の子を攻略しないと事件の全貌が明らかにならないという技巧により、再度プレイしようという気にさせてくれるところはお見事！　イベントグラフィックを集めるためだけに、繰り返しプレイするのは苦痛だからね。ぜひとも続編を出し続けてほしい、良質ADV。（：12時間）

（滋賀県／続・オレ・24歳♂）

見た目にそぐわず、硬派で手強いゲーム。「プレイヤーは基本的に、3択の判断とメッセージ送りボタンを押すだけ。攻略本を片手に、イベント画面の確認をしていく…」というプレイスタイル（？）を望む人には不向きだが、「作品の世界観を自分自身で心ゆくまで堪能したい」というような人には待望の作品。こういう良質な作品を出してもらえるのはユーザー冥利に尽きるし、それをプレイできることに無上の喜びを覚える。

うめつキャラには正直不安もあったが、プレイしてみて、サターンで表現するには困難な――凄絶感さえ漂う美しい画面に驚嘆した。ヒロインは皆、近ごろ流行りの触角美少女だが、あの2房の髪をつけたことで、イベントグラフィックの構成的制約と作画作業量がどれだけ増加したのか？　想像しただけで空恐ろしい。ちなみに、自分は「口パクなんか見ちゃいねぇ」人間なので、口パク省略によるプレイ環境の向上（処理速度のアップ、データ容量の節約など）には大賛成だ。

『慟哭』では、「なぜ個人の邸宅にこんな設備が…？」などという疑問が感じられたが、今回は舞台設定によってその点を見事に解決している。また、主人公とヒロインとの関係が最初から明示されていることで、格段に感情移入しやすくなった。

この作品は、「主人公の行動によって好感度が増減し、それがイベントの発生やエンディングに反映…」などという生やさしいゲーム展開ではなく、ストーリーそのものがドラスティックに千変万化していく。『チェルノブ』に代表される（？）かつてのDECO作品がノリと勢い（だけ？）で突っ走るタイプだとすれば、本作品は、じっくりゆっくり、深呼吸をするかのように進めていくタイプ。あとは、プレイ環境向上のために、

※データは本誌12月号のアンケートハガキから無作為に1000通選び出したものです。
※ は大体のプレイ時間です。ちゃんとプレイしているのか？　参考するに足りるのか？　どの程度の時間プレイして批評文を書いたのか？　このコーナーを読む際の判断基準にして下さい。

2位 45% 55%

DC マリオネットカンパニー

甘いささやき

これまで育成ゲームをほとんどプレイしたことがなかったので、初めのうちは何をしていいのか悩んだが、わかってくるとこれがだんだんと面白くなってくる。なんと言っても「カスタマイズ」にマニア心をくすぐられた。これのおかげで育成の要素がいっそう引き立ち、かなりハマれた。ただ、ロード&セーブにちょっと時間がかかるのが気になった。まあ、比較的長く遊べる良作である。（：15時間）

（長野県／まるさと・♂）

辛いつぶやき

コンセプトは悪くない。あと1年早くサターンで出ていたら、もっと売れたであろう。裏を返せば、DCで出す必要性があったのか疑問。特にムービーを多用しているでもなく、これといって高解像度を必要とする絵柄でもない。電気街をポリゴン化している意味もないと思われるし、DCらしいところといえばVMのミニゲームぐらいである。

実際に遊んでみると、イベント数が多いので繰り返しプレイが楽しめる。…と言いたいところだが、イベントグラフィックの中には、「髪の色」、「体型」、「服装」の各3種類の組み合わせによって計27パターンにもおよぶものもあり、1回あたりのプレイ時間が長めということもあって、結局のところこまめなセーブ&ロードの繰り返しになる。ところが、そのセーブ&ロード自体に時間がかかるので、グラフィックをコンプリートするための作業が苦痛となってくる。

個人的には好きなタイプのゲームなのだが、途中で面倒になってコンプリートすることを諦め、以来プレイしていないという実状を踏まえたうえで、「辛い」という評価にさせてもらった。（：40時間）

（静岡県／ちゃばしら・29歳♂）

メーカーからのひと言

ちょっと辛口のご意見に正直ヘコみましたが、批評して頂いた方々は間違ったことを書いてはいないと思います。今回のご意見ご感想を参考にさせて頂き、今後より良いゲームを開発・リリースしていきたいと思います。（マイクロキャビン営業企画部　広報担当　豊田朝子）

マウスの発売と対応を切実に望むところだ。（：40時間）

（埼玉県／ウォンバット越前・35歳♂）

“ギャル”をメインに据えながら、“ゲー”としての手応えも十分。「セキュリティが暴走した研究所」という設定がトラップ発生の必然性を生み、時間制限という要素を組み込んだことによって、緊迫感も倍増。無機質で殺風景な移動画面も、暗いBGMと調和していて、不安感を煽るのに一役買っている。だが、真のトラップと言えるのはヒロインのシナリオそのものではないだろうか？　複雑に散らばったヒロインのイベントをたどり、1つのストーリーを構築していく過程は、まるでパズルのようで、攻略本などに頼らず自力で攻略するつもりならば、メモと根気が必要不可欠。というほど全体的な難易度は高いが、それに見合うだけの達成感は得られる。ただ、移動画面で4種類の視点が選択可能となっているのは、あまり意味がないように感じられた。どうせなら、テクスチャーを貼りつけた3D視点をメインとし、他はマップとして割り切ってしまったほうが良かったと思う。あと、ヒロインが全員ムチムチ系（笑）というのは好みが分かれそう。（：40時間）

（東京都／C.K.R.・23歳♂）

辛いつぶやき

とっても熱中して長時間遊んだけれど、いくつか気になる点があったので、それを書きます。まず、エレベーターの不便さ。エレベーター内では、階数を表示して選ぶような形式だったら楽だったですかね。次に、カーソル移動が多くて面倒くさい。セーブ時もそう。セーブ後、「戻る」を2回選ばないとゲーム画面に戻れないのが不便です。エンディングのスタッフロールをスキップできないのも不便、と言うか、何度も見るものなので、イライラしますね。そして最大の問題点は、攻略本なしでは、まず真相EDにたどりつけないであろう難易度。ノート片手にチャートを作ってもムリです。結局、右手にコントローラ、左手に攻略本を持ってプレイしてしまったけれど、これでは「アドベンチャー」じゃないですよね。中には、自力でクリアできるというスゴイ人もいるだろうけれど、攻略本に頼る人が多いんじゃない？　簡単すぎるのもイヤだけれど、自力で攻略する気が起こらないほど高い難易度はもっとイヤ。

（：2時間）

（群馬県／キルヒアイス・27歳）

メーカーからのひと言

貴重なご意見ありがとうございます。やはり難易度に関して一言、という方が多いようですね。我々開発スタッフも難易度に関しては非常に悩みました。幾度となく修正に修正を重ね、開発內外に広く意見を求め、もうウンザリするほど（笑）作り込みました。回収されたアンケートハガキを毎日恐る恐る拝見しておりますが、5分の1くらいは“難しすぎる！”との声…。ゴメンナサイと思いつつも、ほくそ笑む今日この頃…。

（『REVIVE…』開発スタッフ）

3位 ハガキが少ないので割合はだしません

DC 日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝

甘いささやき

これまでにも多数の麻雀ゲームが登場しているが、これほどまでに本格的な作品はそうそうないだろう。CPUレベルは、手堅く手強いといったところで、やり応えはかなり感じられる。また、操作性も快適で、非常に好感が持てた。メインとなるモードが少ない気もするが、本格的に麻雀をしたいという人にはお勧めできる。（：15時間）

（徳島県／武田阿波守・31歳♂）

辛いつぶやき

ゲームとしては、実在のプロの打ち筋が忠実にシミュレートされており、強いうえに速いというのが良かった。が、牌が見づらいところに軽いストレスを感じた。家庭用ゲームハード向けのアレンジがないのも不満。（：12時間）

（東京都／無堕・21歳♂）

メーカーからのひと言

ご意見ご感想ありがとうございました。DCの処理能力を活かした『徹萬』シリーズ最強の思考ルーチンの手応えはいかがでしょうか？　牌が見づらいのは、VGAボックスを使用して頂ければ、鮮明な牌が表示されると思います。（ナグザット 谷島）

4位 ハガキが少ないので割合はだしません

DC ぷらすぷらむ

甘いささやき

初めのうちこそ、操作に慣れるまでの練習時間が必要となるが、ある程度まで慣れてしまえば、いろいろとジャマの仕方などがわかってくるので、自分なりの戦術を組み立て、相手をバンバン倒していくのがとても楽しくなってくる。いわゆる落ち物ゲーはこれが初体験なので、他の作品と比べてどうとは言えないが、ストーリーモードはもっと奥深さのある内容にしたほうがより楽しめたと思う。それと、1回の対戦にかかる時間が少々長めな気もする。とはいえ、2P対戦のおもしろさは格別で、かなりハマってしまった。これでネット対戦に対応していれば、もっと長く遊べる作品になったと思う。そこらへんが少し残念に思った。（：20時間）

（兵庫県／10・15歳♂）

メーカーからのひと言

ご意見ご感想ありがとうございます。白熱のシーソーバトルは、攻撃するだけでなく、耐えることも肝心です。自分だけの戦略で対戦を勝ち抜いてみてくださいね！

（TAKUYO　制作部・犬）

1位 56% 44%

SS ソニック3D フリッキーアイランド

甘いささやき

『ソニック』独特のスピード感はないものの、別モノのアクションと考えても良作。操作系は初心者でも、もちろん今まで『ソニック』シリーズをやってきた人にもすんなり入り込めるデキに仕上がっているし、難易度もちょうど良い。ただ、急速に衰退(?!)しているサターン市場の現状を考えると、なぜ今ごろ…、という感じもしなくはない。なにせ、コレが海外で発売されたのはだいぶ前のこと。当然、古臭さは否めない。（：2時間）
（千葉県／日石三菱スーパーS・19歳♂）

ソニックとフリッキーの共演が見事にマッチしていて、違和感無くすんなりとゲームの世界に浸ることができた。また、横スクロールではなく、斜めスクロールの立体的な表現になったことによって、ソニックの行動範囲が広くなり、自由度が増しているところも良い。ただ、斜めスクロールで高速移動するのを見ていると、少し酔ってしまうのが欠点と言えば欠点。まあ、慣れてしまえば、ほとんど気にならなくなるレベルである。セガユーザー並びに、『ソニック』が好きな人にならオススメできる名作だと、自信を持って言えます。（：4時間）
（大阪府／逆襲のサターン・27歳♂）

『ソニック』の世界観や独特のデザインを崩さず、メガドラ版のゲーム性をベースに立体化がなされていることを評価したい。『ソニック2』を彷彿とさせるボーナスステージをポリゴンで表現しているのも、往年のファンには心憎い演出だ。より快適に操作できるよう、マルコン対応にしてある配慮は嬉しいが、セーブ機能をつけるという配慮もほしかった。ただ、視点がクォータービューなため、立体の視覚的錯覚が起きやすく、敵への体当たりや、空中に浮いているリングの位置を把握するのが困難になってしまっている点はいただけない。あと、ロード時間がもう少し短ければ良かったかと。（：20時間）
（茨城県／まんまる・26歳♂）

辛いつぶやき

良くも悪くも、古きMD版の正統進化形『ソニック』。クォータービューとなり、『フリッキー』の要素が加味されています。ソニックについてくるフリッキー達は、バラバラになった時、「ソニックに向かってくる」、「逃げようとする（不良フリッキー）」、「跳ねたりする」など、往年の『フリッキー』を思わせます。仕掛けも3D化に合わせていろいろな趣向が凝らされていて良いのですが、ポリゴンではないため視点が変えられないのと、操作性が今ひとつで思い通りに動いてくれないところがあるのが難点でしょうか。1度の操作ミスでゾーンの頭のあたりまで戻されてしまう仕掛けもあるので、余計にイライラさせられます。また、初期の『ソニック』シリーズと同様に、クリアまでのプレイ時間が長いのにセーブ機能がないのもつらいです。代わりにゾーンセレクトがあるものの、気休め程度。しかも、アナログモードではコマンドに対応していないのはどうしたものでしょう…。

ボーナスステージは、評判の良かった『ソニック2』の改良版といった感じで、カクカクしていたスクロールがスムーズになり、スピード感と迫力が増しています。ですが、やはり視点は低めのままなので、ちょっと見にくいステージもあります。

個人的に、モニターの近くでプレイしていると、酔ってしまう場合があるという点も、ちょっとマイナスです。（：5時間）
（福岡県／入井詠亜・30歳♂）

メーカーからのひと言

十数年前、アーケードで一世を風靡した『フリッキー』と『ソニック』の夢の競演。『ソニック』と3Dの融合により、さらにさらにグレードアップ！ ソニックファン並びに弊社のハードユーザーの方には、たまらないゲームですので、ドリームキャストならびにセガサターンもよろしくお願いします。（セガ 営業企画部パブリシティチーム 久田）

ゲーム成績表 FINAL IMPRESSION

ドリームキャストFAN急遽休刊につき、3月号掲載用に募集した批評文はお蔵入りに…。と、してしまうにはあまりにももったいなく、投稿してくれた方々に申し訳ない。ということで、12月15日現在までに届いた批評分の中から、ピックアップして、ここに掲載するぞ。

DC チューチューロケット！

甘いささやき

とにかく触って「楽しい！」と素直に思えた。ネコとネズミという、誰にでもわかるキャラを使ったことで、ゲームの目的がすんなりと理解できたし、操作も単純明快なので、普段ゲームをやらない人がプレイする場合でも苦にならない。他のDCゲームと比べて画面が地味だと誌面で見ていた時には思いましたが、こうして動いている画面を見ると、ポップでかわいく、しかもキャラの動きが速いため、画面から寂しさは感じられなかった。逆に、これくらいシンプルな方が良かったように思える。1人用のパズルも数多く用意されていて、遊び尽くせない程。しかし、一番楽しいのは対人戦。ネット対戦は未プレイですが、友人や家族とわいわい楽しめて、夢中になれるのが嬉しかった。価格以上に楽しめました。（：15時間）
（長野県／姉神きらた・27歳）

初めてゲーム画面を見た時は、「何じゃこりゃ!?」という暗い印象を受けたのだが、プレイしているうちにそんな印象はなくなり、とてもシンプルで、パーティゲームとして見るなら個人的にはとても好印象。そこいら中を走り回っているネズミを自分のロケットに入れることができれば得点が上がり、ネコが入ってしまうと減点になる。たったこれだけのゲームルールなのだが、これを4人でプレイすると大ウケ。4人でネズミを取り合うのだから、ちょっとよそ見なんぞしようものなら、あっという間に持っていかれてしまう！ これぞ、パーティ用ゲーム。もちろん1人でもプレイできるのだが、やはり人がたくさん集まった時にやるのが一番。ネット対戦までできて、2800円はとてもお買い得！（：9時間）
（茨城県／RUN MAN・15歳♂）

DC ZOMBIE REVENGE

甘いささやき

極悪難易度と言われたアーケード版をそのまま移植しただけの内容だったら、間違いなく評価は「辛い」になっていただろう。家庭用に移植されるにあたって追加された「オリジナルモード」のおかげで比較的ラクになったので、アーケードでプレイしていた時には見えなかった面白さが実感でき、とても良かった。また、無限コンティニューになっているので、誰でもクリアするだけなら簡単にできるのもGOOD！ 他にも、「VS BOSSモード」や「ファイティングモード」といった家庭用ならではのモードや、どこかで見たことのある（笑）VMミニゲームなど、オリジナル要素が充実しているのもイイ。だが、NAOMI版が出たのは'99年の3月ごろ。8ヵ月のブランクを考えると、プレイしたいと思う熱意が少々冷めてしまっているころ。もう少し早く発売されていれば、DCとNAOMIの連動などが期待できたのだが…。次回作では、そこらへんをお願いしますよ、セガさん!!（：8時間）
（千葉県／日石三菱スーパーS・19歳♂）

『バイオハザード』と『ナイトスラッシャーズ』を足したらこうなりました、みたいな、わかりやすいところが良い。初めのうちは、もっとアクションパターンが少ないゲームだとばかり思っていたが、格闘ゲーム並にアクションパターンが豊富なうえに、ゾンビたちが結構タフなので、アクションを駆使してコンボをかせぐのが楽しい。武器アイテムのたぐいも、種類が豊富で入手もしやすい。中でもドリルは笑える。ただ、大抵のアクションゲ

ームでは、「女性キャラは、パワーはないがコンボがやりやすいスピード型」といった定石が存在するのだが、本作品の女性キャラは、スピードはあるもののコンボが使いづらい。これで、銃使用不可のベアナックルモードをノーコンティニュークリアするのはムズすぎ。ゾンビも、死体のくせに足が速いし…。（:5時間）

（埼玉県／石井優果）

DC スピード・デビル

甘いささやき

アメリカンテイストに浸れる雰囲気がいい。特に、「チャンピオンシップモード」での凝った演出や、コース上に仕掛けられた数々のトラップが楽しい。また、対戦プレイのために、いろいろと用意されたゲームモードの豊富さといい、暇つぶしにはもってこいのゲームでしょう。（:8時間）

（徳島県／武田阿波守・31歳♂）

DC ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産

甘いささやき

アーケード版稼動開始から2カ月弱というスピード移植でありながらも、そこはカプコン。さすがと言うべきか、移植度に関しては文句なし。キャラクタのモーションを始めとし、必殺技やスーパーコンボのド派手な演出も完全に再現されている。先に発売されたPS版にはあった「スーパーストーリーモード」こそないものの、対戦格闘ゲームとしてのデキは、ハッキリ言ってDC版の方が上。PS版にはない、『未来への遺産』で追加された新技も当然使えるので、対戦格闘ゲーム好きのプレイヤーは、DC版を買うことをお勧めする。

また、DC版はただの完全移植だけでは終わっていない。インターネットに接続することで、原作者の荒木飛呂彦先生からのメッセージや、ゲーム用に描きおろされた原画などを見ることもできる。さらに、通常では一定条件を満たさなければ使えない隠しキャラが、ダウンロードすることで無条件に使用可能となるといったサービスもある。対戦格闘ゲームが好きな人、「ジョジョ」が好きな人（特に第3部）には絶対にお勧めの一本です。（:10時間）

（福岡県／RVR-33-S・23歳）

辛いつぶやき

物足りなさが「辛い」とした理由。ゲーム自体のデキ文句ナシ。操作性にグラフィック、これといって「悪い」と思えるところはないのだけれど、何より残念に思えて仕方がないのが、オマケ要素の少なさ。PS版と比べてしまうと、余計にそう感じてしまう。2作品カップリングといっても、結局のところは同タイトルのバージョン違いが収録されているにすぎないので、2作品の間にこれといった大差はなく、あまり意味のないことのように感じた。いっそのこと、『未来への遺産』のみにして、オマケ要素を増やしてほしかった。ただ、インターネットでのダウンロードサービスはDCらしくていいと思えた。（:6時間）

（東京都／無堕・22歳）

DC 魔剣X

甘いささやき

ハッキリ言う。良い。「無理なのでは!?」と誰もが思ったであろう金子キャラの完全3D化が成されている。難なくこなしているどころか、そのクオリティは相当なもの。いまだかつて、これほどまでにキャラデザイナーが2Dで描いた絵を見事に3Dモデリングできたゲームはないと感じた。何よりの証拠として、実際のゲーム画面を見た（金子一馬氏を知っている）誰もが「金子一馬氏が手がけたキャラだ」とわかることだろう。

一見、複雑そうに思えるが、実は簡単なアクションパートにおけるゲームシステム。最初から複数回プレイを念頭において構成された、多彩なストーリー展開。さらに、立体音響効果を駆使したサウンドもバツグン。これらの要素が絡み合い、ゲームプレイ時の感情移入度を非常に高めています。あえて難点を挙げるとするならば、会話シーンで「口パク」がほしかったことと、「ケイ」の体のままで最後までプレイできる展開があればもっと良かったのだが。点数をつけるならば、個人的に満点です。最高。（:20時間）

（愛媛県／こうさかこうすけ・21歳♂）

DC ギガウイング

甘いささやき

ギリギリまで敵弾を引きつけ、ここぞという瞬間にリフレクトフォースを使って跳ね返すのが爽快で楽しい。リフレクトフォースは連続使用ができないため、使用直後からしばらくの間は、純然たる弾避けのスリルが味わえる。それと同時に、どのタイミングで使うかといった駆け引きをプレイヤーに意識させることで、攻略のしがいがあるゲームとなっている。ただ、このゲームの欠点として、グラフィックの色使いが派手すぎること、2Pで遊ぶと難易度が変わってしまうこと、ボス戦前に挿入されるデモがゲームのテンポの妨げになっていることの3点が気になった。これらは、移植の際に調整してくれたほうがよかったと思う。（:7時間）

（京都府／メナーサ・29歳♂）

DC ラングリッサーミレニアム

甘いささやき

自分は、キャラデザが介錯さんだという理由で購入したのですが、それとは逆に、ゲームとしての内容に期待をして購入した人にはツライものがあると思います。「リアルタイムシミュレーション」とは言っても、これといった戦略性が問われるほどシビアな難易度でもなく、ほとんどの戦闘は、力任せのゴリ押しプレイでなんとかなってしまう。また、パターン化した戦闘方法が、ほとんどの相手に極めて有効なため、作業的になりがち。以上、難点ばかりを挙げてきましたが、これらを踏まえたうえで、"惹かれるモノ"を感じるのならば買っても損はしないと思います。ただ、「タジ」の顔のモデリングだけは、もう少しイラストの雰囲気を再現してほしかった。他のキャラはなかなかいい感じなのに…。残念。（:15時間）

（愛媛県／こうさかこうすけ21歳♂）

DC 棋太平GOLD

甘いささやき

このゲームは初心者にとてもやさしい作りで、プレイモードがたくさん詰まっているのも良かった。また、他の将棋ゲームと比べて思考速度が速く、まったくイラつかせるところがなかった。本作品の一番の醍醐味であろうネット対戦は、PC版ユーザーも参加しているため、対戦相手に事欠かない。さすがに、対人戦はCPU戦と違い、緊張感がある。1人用で鍛えて、自分がどの程度まで強くなったのかをネット対戦で確かめられるのが良かった。だが、9800円という価格は高すぎる。ベスト版として、2800円ぐらいで発売してくれれば、対戦相手も増えて、盛り上がるだろうに…。価格のみが不満だった。（:6時間）

（愛知県／メロリンQ・17歳♂）

DC デスクリムゾン2 -メラニートの祭壇-

辛いつぶやき

前作はプレイしていないのですが、なぜこのシリーズが一般での評価が低く、一部マニアには高いのかがわかりました。ハッキリ言って、初心者がノーダメージで倒すのは無理としか思えない敵の数。イベントパートでの、あまりにも突然なイベント発生やトラップ。それでいて、ヒントは見つけづらいというのも不条理に感じる原因のひとつだと思います。そして、あのエンディング…。以上のことから、一般の人々にはオススメできません。まあ、ゲームメーカーから挑戦状を叩きつけられてみたいというのなら止めませんが（笑）。（:20時間）

（宮城県／宮城の辺境・17歳）

※前号の当コーナーにおいて、各作品の好評・不評の割合に誤りがありました。正しくは、9位『dancing blade かってに桃天使Ⅱ～Tears of Eden～完全版』…好評80%・不評20%。10位『新日本プロレスリング 闘魂烈伝4』…好評83%・不評17%。11位『dancing blade かってに桃天使！完全版』…好評33%・不評67%、となります。関係者並びに、日頃よりご愛読して頂いた読者の皆様へ、謹んでお詫び申し上げます。

SATURN FAN Eternal

サターンファンエターナル

～永遠にサターンを遊ぶページ～

まだまだ遊べる名作SSソフトをピックアップ

メガドライブFANから3代続いた我が雑誌も、残念ながら今号で休刊。このコーナーも最終回となってしまった。やはり、世の中に永遠なんてものはないのだろうか…。いや、違う！　どんなに数が少なくなっても、熱烈なファンの家ではいまだにメガドライブが稼動しているではないか。ファンが見捨てない限り、サターンも、そしてドリームキャストも生き続ける！　そう、我がドリームキャストFANも、みんなの心の中で…。さあ、最後に紹介する2本はこれだ！　う～ん、マニアック!!

ひみつ戦隊メタモルV

毎日コミュニケーションズ　'98年4月23日発売　5800円（税別）



特撮戦隊モノと魔法少女モノのテイストをミックス、おいしい部分を存分に取り込んだアドベンチャー。知名度は低いのだがユーザーの評価は、ことのほか高い。



⬆各話には歌入りのOP、EDが入るなど、まさにテレビ番組のノリが展開

隠れた名作。ただのギャルゲーにあらず！

完成度は非常に高いのだが、タイトルを見ただけで万人受けするゲームでないことは想像に難くない。しかし、少しでも興味を持ってプレイした人には、必ず大きな満足感を与えてくれる希有な作品。それがこの『ひみつ戦隊メタモルV』である。

この作品を語るうえで欠かせないのは、やはりストーリーとキャラクタ。タイトルにある"戦隊"の文字を見ただけで多少は想像できるのではないだろうか？　そう、だいたい想像どおりの展開を見せてくれるのだ。全6話という決して長くないストーリーの各所に「お約束」あり、戦隊モノのパロディありでグイグイ引きつけられ、最後まで一気にプレイさせられるパワーを持っている。普通、プレイヤーの想像を超えようとツボを外して失敗するゲームが多い中、『メタモルV』は見事なくらいプレイヤーのツボを押しまくってくれる。それが、またおもしろいのだ。逆に言うと、この潔いまでの直球勝負が支持を受けている要因の1つである。そう考えると、いわゆる「戦隊モノ」と呼ばれるストーリー形態が、いかに日本人に支持され、根付いているのかを知ることができる…というのは言い過ぎか（笑）。

おいしいトコ取りであり決して狙い過ぎではない

キャラも様々で、5人の性格がハッキリと描き分けられ、想像以上に生き生きとした活躍を見せてくれる。キャラは当然ながらフルボイス。大谷"ピカチュウ"育江をはじめ、冬馬由美、根谷美智子、中村尚子、鉄炮塚葉子、トドメに岩本"コーチ"規夫などキャスティングも抜群。

中には「狙い過ぎだ」とニヒルを気取ってのたまう輩もいるが、私は「狙って悪いか！」と言いたい。万人受けの優等生的ゲームにはない、強烈な個性を放つ作品があってもいいじゃないか、と思っている。

…と、ここまで少し大げさに書いてきたが、いくら理屈を述べたところで『メタモルV』の魅力は「だって、おもしろいんだもん」の一言に集約される。これ以上の言葉は必要ないようにも思えてしまう…。

最後に、『ひみつ戦隊メタモルV』はSS版、PS版が発売中（PS版は『～デラックス』として追加シナリオあり）。興味を持ったらSS版といわず、店頭で見つけたら両方とも即ゲットすること（至命令）。それだけの価値アリ（断言）。（山口康弘）

風水先生

博報堂／HAMLET　'96年11月15日発売　5800円（税別）



ゲームを遊んでいるうちに、自然と風水の知識が身につくという、風水エデュメント作品。プレイヤーはさすらいの見習い風水師として、腐った街を立ち直らせるのだ！



⬆この場所は、風水的に見て最悪だ！術を使って建物を移動させよう

風水思想に基づいたロジックパズルゲーム

『風水先生』を語る前に、まず言っておかなくてはならないことがひとつ。この作品には、プログラム技術とハード性能の面において、かなり問題があるということ。具体的に指摘すると、画面がショボイ、操作性が悪い、処理速度が遅い、といったところ。そんな作品をなぜここで紹介するのかと言うと、ゲームとしてのアイデア自体は非常に独創的で面白味にあふれているからである。まずゲームの流れを説明すると、プレイヤーは見習い風水師として風水的によろしくない街に訪れ、さまざまな術を駆使して運気を活性化し、風水的によろしい街にしていく。これだけだと、何だかよくわからないが、ゲーム性自体はパズルのようなものだと考えてもらいたい。風水思想に基づいた法則にしたがって、建物を移動、向き変え、並べ替え。街を1つの盤面とし、最適な建物配置を考えながら試行錯誤する様はまさにパズル感覚。また、建物の形状や高さといった部分も、運気の流れに関わるポイントとなるため、無意味にポリゴンを使ったゲームが乱立した時代にあって、ポリゴンという技術がゲーム性に活かされている数少ない作品だというところも評価に値する。ただ、それだけに、冒頭で示した欠点が惜しまれる。このゲーム性を快適に楽しませる動作環境が実現していれば、「大ヒット作品」はないにせよ、「隠れた名作」くらいにはなれたのではないだろうか。というわけで、前述の悪条件を許せる、気の長い方にだけお勧めする。

ちゃんと風水に詳しくなれるがどことなくバカゲーの香りが…

『風水先生』のもうひとつのウリ。それは、どこまでが本気で、どこからが冗談なのかわからない独特のギャグセンスだ。例えば、プレイヤーたる見習い風水師の自宅のビデオをセットすると、荒俣宏氏の風水に関する実用的な講釈が聞ける。かと思えば、バスルームではあひる（ゼンマイ仕掛けのアヒルのオモチャ）と遊ぶイベント（？）が用意されていたりと、わけがわからない。他にも、道路製造機「コンダラー」とか、ゲーム内で獲得できる「あばれヤンヤン」、「ピタリと当たるあなたの前世アニマル」といった謎の本の存在など、意味不明の小ネタがあちこちに仕込まれている。こういったものを探すのも『風水先生』の楽しみ方のひとつなのだろう。（田中雅邦）

プロ＆大会参加者による徹底レポート!!

ネッパチ
～10連チャンでラスベガス旅行～
ゲーム大会結果報告

先に告知した『ネッパチ』ゲーム大会の結果報告。あわせて「パチマガ」攻略軍団・ボスの攻略指南をお届けする。

DC	発売中（11月25日） 5800円（税別）
発売元	ダイコク電機
開発元	ダイコク電機
ジャンル	パチンコ
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複数プレイ	1人用
データセーブ	10・プレイデータ
対応周辺機器等	なし
現在の開発状況	100%

これであなたも勝てる！　プロが明かす『ネッパチ』必勝の極意!!

ダイコク電機全面協力のもと開催された本誌特別企画『ネッパチ』ゲーム大会。1日だけの開催にも拘らずたくさんのユーザーに参加していただいた。そして、大会では多数の参加者が賞品を獲得！　見事ラスベガス旅行も飛び出し懐具合の寂しい本誌編集部を驚愕させたぞ。

好評のうちに幕を閉じた本大会だが、大会ゲストであるボス氏に『ネッパチ』必勝術を指南していただいた。ラスベガス旅行へ行きたい諸君は心して熟読すべし！

プロもそのデキに満足!!
リアルなパチンコ台

パチンコのプロとして活躍する、ボス。プロの目に『ネッパチ』の台はどのように映っているだろうか。まず気になるその点から聞いてみた。



⇧親切丁寧な解説も本作の魅力のひとつ。丹念に読んでいけば必ずや攻略の役に立つハズ

「リアルだよ。特にCRモンスターハウスに関しては、実機の開発を協力していたということもあり、細部に至るまで再現されているね」

プロの目から見ても台のリアルさは相当なもののよう。たとえばCRモンスターハウスの場合、回転台が回って左の目が止まった瞬間に中出目が予想できるようになっているが、『ネッパチ』でもそれは忠実に再現されているという。

「本当に細かいところなんだけどね。今までCRモンスターハウスはたくさんゲーム化されているけど、やはり何かが違うんだよね。僕らみたいなマニアな人間はちょっとでも本物と違うとイヤなんだ（笑）。その点この『ネッパチ』は細かいところも含めすべて再現されているんで、パチンコ好きは喜ぶと思うよ」

大切なのは釘を見分けること
何はなくとも気合いが大事!!

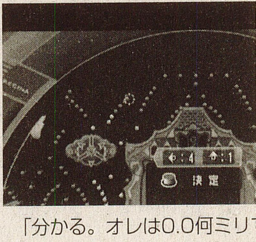
さて、次に肝心の攻略法を聞いてみたところ…。

「ない。これは本物のパチンコでも言えることなんだけど、ここ2～3年、パチンコでは攻略と呼べるようなものは一切なくて、いかに釘を見抜くかの勝負になっているんだ」

『ネッパチ』でもそれは同じで、賞品を獲得できるかどうかの分かれ目は仮想パチンコホール「ネッパチタウン」でいかに出玉のいい台を選ぶか。そうなると大切になるのは当然釘を見分ける目を養うことだ。

「『ネッパチ』には『釘解説』があるんだけど、あれでいろいろと釘調整をして試してもらいたいな。そのとき肝心なのは、いい釘だけじゃなくて、悪い釘の場合も試すこと。そうしないと、いい釘と悪い釘でどれだけ出玉が違うか分からないからね。いろいろ試すことで、釘の差というものを体験してもらいたい」

とはいえ実際のパチンコでは釘の違いは0.何ミリの世界。果たして見た目で判断できるのだろうか？



⇧釘は調整すべし。そしてどんどん試すべし

「分かる。オレは0.0何ミリでも分かる。見た瞬間にこれは分かりそうもないなって思ったら絶対に分からない。見る努力をしているか、していないかの差であって、諦めないで“見よう”と努力している人にはちゃんと分かるよ」

釘に対する確かな知識と「やる気」が賞品を獲得できるかどうかの分かれ目と見た。諸君も鋭意励むべし!!

◆大会参加者が語る！『ネッパチ』の魅力◆

●埼玉県／江本淳さん
『ネッパチ』ソフト獲得

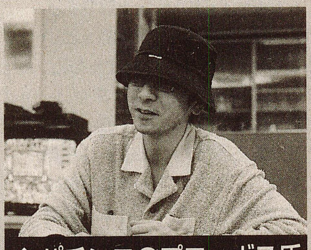
『ネッパチ』は私のような初心者にも分かるようにいろいろと説明してあって、パチンコの楽しさをみんなに伝えようという熱意に満ちていたように思います。大会自体は正直なにもしないうちに7連チャンまでいったという感じです。大会用に確率は少し高めに設定してあったようですが、製品版でも頑張ってみたいです。

●静岡県／谷地中洋史さん（25歳）
『ネッパチ』ソフト獲得

パチンコにはそんなに興味はなかったのですが、ネット対応で賞品が獲得できるということで大会に応募しました。ソフト自体はちょっとロード時間が長いのが残念ですが、グラフィックがとてもきれいで、大会ではあっという間に7連チャンしてしまって、ラッキーでした（笑）。続きは製品版で楽しみたいですね。



「パチンコ攻略マガジン」（双葉社）の攻略軍団「キングコング」のリーダーとして君臨する「パチンコ界の帝王」。パチンコで稼いだ金額は3000万円を超える。ただ、そのお金はすべて馬券に消えているとの噂もあるが…。



⇧パチンコのプロ　ボス氏

ダイコク電機に聞いた『ネッパチ』㊙情報

好評発売中の『ネッパチ』だが、実際の出玉具合は？

ダイコク電機によると12月15日現在ラスベガス旅行を獲得したのは4人、CRモンスターハウス大会2名、アレジン大会2名だ。参加者の累計は12000人だから3000分の1の確率だ。

そこでダイコク電機に本誌読者に向けて特別に攻略情報を教えていただいた。

●CRモンスターハウス－1000円スタート30回以上の台が狙い目。

●アレジン－1000円スタート20回以上の台が狙い目。アレジンはパンクさせないように打つこと（パンクさせると大当たりとカウントされないので1回損をする）。

絶好調 ソフト購入に役立つポイントレビュー

ソフトウエア SOFTWARE インプレッション IMPRESSION

12月16日~2000年1月20日 発売予定ソフト

今回は'99年末最大の注目作『シェンムー』に、お気楽ダンスゲー『スペースチャンネル5』と、セガにとっては新機軸となる2タイトルが登場。そのデキはセガの命運をも左右する!? その他も注目作めじろ押しだ！

レビュアー紹介

ゲームの好みは人それぞれ。それぞれの趣味・嗜好によって、レビュー内容も大きく変わってくる。まずは各レビュアーを紹介しておこう。

対象ソフトのオ・キ・テ

※レビュー対象ソフトは12月16日～2000年1月20日発売予定の全ドリームキャスト、ならびに全サターンソフトを対象にしている。ただし、直前の発売日変更などの理由により、必ずしもその条件を満たしていないソフトが掲載されている場合がある。

また、レビュー用ソフトは特に断り書きがない限り、完成度100%のロムを使用。🕒マークは、レビュアーがソフト評価をした際の総プレイ時間数を表している。

平岡祐輔　こんな生活をしていたら、本当なら10年もつ編集生活が1年で終わってしまうかもしれない。だが人は歩みを止め闘いを忘れたときに老いていく。やれるのか、おい。迷わず行けよ、行けばわかるさ。ありがとう！

加藤政樹　いまだに『サカつく』で『ダビつく』(身も蓋もないタイトルだ…)に期待するSLG好きの中辛レビュアー。予想どおり年末商戦好調のDC。とはいえ、来年のラインラップは…。セガの雑草魂に期待します!!

片井美樹雄　好きなジャンルはアクション（含む格闘)、シューティング、アドベンチャー、RPG。苦手なジャンルは戦略SLG（戦術なら大丈夫)。基本的に「コレ」と思うソフトは即購入し、時間さえあればやり込むタイプ。

沓澤真二　『オラタン』を買いました。ツインスティックは買えませんでした。別の店に行きました。ツインスティックがありました。『オラタン』との抱き合わせでした。僕は、2枚目の『オラタン』を買いました。

松本亮　LGマニアの甘口レビュアー。『サンライズ英雄譚』が最近のマイブームで、毎日サルのようにプレイ。日々更新される新理論を次回の攻略で活かそうと思っていたら、雑誌がなくなっちゃいまちた。しょぼちん。

五十嵐達雄　覚えゲーと育てゲーを愛するメガドライバー。今号のニュースで報じたMDタイトルのネット配信は確かにうれしいが、時間がたつと消えてしまうというのは？ RPGやSLGだと蛇の生殺し状態になるのでは…。

田中和也　サターンFAN時代は『下級生』『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO』などを担当していたアドベンチャー好きライター。『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO』以来、久しぶりに10点をつけるソフトに出会えました。

井上淳　カーゲーバカ一代。『セガGT』ディレクターお2人の話が聞けて良かったよ。本人たちが楽しんで仕事してる、ゲーム作ってるという姿勢には、やはり共感させられます。俺も今後一層かくありたいと真に思った。

石井一成　住み慣れた編集部とももうじきお別れ。この年末のDCはホント面白そうなタイトルが揃ってるんで目移りしちゃうんだけど、『D2』と『シェンムー』をとりあえずやる予定。楽しみだなあ。…泣いてないやい。

山口康弘　最近、友人との合言葉が「ジョリーン」に決定…というのは置いといて、最近のマイブームは『スピードデビル』。某500車種のアレも好きだが、何も考えないでゴリゴリ走るのも大好きなレースゲーム好きさ。

牛山雅彦　「感動」… '95年の神宮、宿敵長嶋の眼前で野村ヤクルトが優勝を決めた瞬間スタンドで涙。ゲームは『ファイヤーエムブレム 紋章の謎』完全クリアの達成感と『痕』トゥルーエンドの衝撃。最近感動してないな。

田中雅邦　最後の最後に、サターンエターナルで『風水先生』が紹介できて大満足（最後だから…、という説アリ)。これで心残りはなくなったので、今後SS＆DCは趣味で遊び、PSを仕事でプレイすることにします。

田中一行　『餓狼MW』で勝率８割５分の編集者。某出版社に続きうちの会社までもが…。その話は置いといて、長いようで短かった５ヵ月。大切な人も失い、2000年はいろいろな意味での旅立ちになることでしょう。

スペースチャンネル5



●発売日／12月16日
●価格（税別）／5800円
●発売元／セガ ●開発元／セガ
●ジャンル／アクション
●対象年齢／全年齢
●ディスク枚数／1枚
●複数プレイ／なし
●データセーブ／5・プレイデータ
●対応周辺機器等／ぷるぷるぱっく、VGAボックス

モロ星人のリズムに合わせレッツダンス！(1月号P127で紹介)

セガ初の音ゲーは奇妙なノリがイカス！

ゲーム自体はモロ星人のリズムを覚え、リズム通りにキー入力するという単純なもの。タイミング的にシビアな場合もあり、難易度はけっこう難しめ（私にリズム感が無いだけかも)。だが、うららとモロ星人、そしてディレクターの掛け合いが、素晴らしくハイテンション＆ナイスセンス！ ダンスシーンのテンポの良さもあって、とにかく作品全体のノリがイカス。結局、最後まで覚えゲーに終始しなければならないのは残念だが、それをノリと勢いだけでカバーしたのは見事だモロー。

（松本：🕒 5時間）

感覚を信じて買え！もしくは買うな！

ルックスで分かるとおり、電波系ソフトとしかいいようがない。方向ボタンとA、Bしか使わない操作系、ほとんど変化しないパターンやタイミング。覚えの早い人ならあっという間に終わってしまう可能性もある。しかしこの感覚にビビッと来た人、1度プレイしたのちにふと思い出したようにまた遊びたくなる人なら買って損なし。お気に入りのCDを聞くような感覚で、忙しい日々の合間にいくばくかの楽しい時間を過ごせるはずだ。ただし好き嫌いが激しく存在することは確実。とりあえず店頭で1度遊んでみて決めるがよい。

（井上：🕒 仕事の合間に6時間）

得点の根拠は?

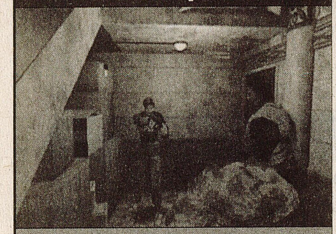
●ゲーム自体は単純だが、世界観、センスに惚れた。（松本）

●長時間を要さない控えめな中毒性、そしてオンガク。（井上）

●ノリとセンスの勝利！ モロ星人に操られているチ人たちのへっぴり腰と、肩を落としての大行進は、一見の価値あり。（牛山：🕒 2時間）

あまり音ゲーはやらない	子孫はスペース日本人	このセンスが欲しかった！
松本 8	井上 10	牛山 9

BIOHAZARD 2 value plus



●発売日／12月22日
●価格（税別）／4800円
●発売元／カプコン　●開発元／カプコン
●ジャンル／アドベンチャー
●対象年齢／全年齢
●ディスク枚数／1枚
●複数プレイ／1人用
●データセーブ／8・プレイデータ
●対応周辺機器等／ぷるぷるぱっく、VGAボックス

大人気サバイバルホラー第2弾DCに登場。（12月号P12で紹介）

わざわざ『2』だけをDCでいまさら出す必然性は？

1作目とのカップリングならまだしも、オリジナル版発売から2年近く経つ『2』だけをわざわざ出すなら、DCにしては粗いグラフィックをもっと強化して欲しかった。また『3』に慣れた人のために、クイックターンON／OFFのオプション設定をつけるなどの配慮も欲しかった。それにアレンジモードやエクストリームバトルも、手応えはあるが新鮮味に欠ける。もともと完成されたゲームだけに、それぐらいしか付け加えるものがなかったのだろうが…。ただし、ゲームの面白さだけを見ればこれは名作。未経験者ならばやっておくべき。（石井：4時間）

オリジナル要素ほぼなしシステムも『2』なのが…

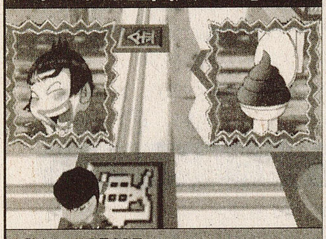
DC版は後発だけにそれなりの措置が取られており、PS版では条件を満たさないと出ないモードを初めから選ぶことができる。だが、発売から時間が経っているので、どれも新鮮味がない。またプレイ中、ビジュアルメモリーに残り弾丸数とキャラの状態が出るのは良い工夫だ。しかし、これら以外に追加要素がないのは痛い。そしてなにより、操作が昔のままで、『3』をプレイした人には非常に遊びづらいだろう。せめて、クイックターンだけはつけてほしかった。とはいえ、『2』の集大成なので、プレイしてない人にはオススメしたい。（田中一：3時間）

得点の根拠は？

●本編の完成度で9点。発売時期と移植度の悪さで2点減点。（石井）
●Windows版に非常に似ているような気が…。（田中一）
●元々完成度は高くDC版の＋αも豊富。後は、『3』バージョンの操作設定があれば…。（松本：5時間）

1作目は我が最愛のゲーム	ナイフクリアの経験あり	シリーズ全クリア済
石井 7	田中一 5	松本 7

学級王ヤマザキ ～ヤマザキ王国大フン争！～



●発売日／12月23日
●価格（税別）／4800円
●開発元／セガ　●発売元／セガ
●ジャンル／ボードゲーム
●対象年齢／全年齢
●ディスク枚数／1枚
●複数プレイ／4人交代
●データセーブ／24・プレイデータ
●対応周辺機器等／ぷるぷるぱっく、VGAボックス

ヤマザキのキャラクタ総出演のボードゲーム（P122で紹介）

ボードゲームだけにテンポが悪いのは…

各種称号を受けるのが目的なのだが、アイテムなどがないために結局スロットでの運が勝敗の分かれめになってしまい、戦略性が薄い。他のキャラと戦うミニゲームもあるが、マップが広いため対戦する機会が少なく、盛り上がりに欠ける。また、イベントムービーがスキップすることができないため、1回のプレイに時間がかかり、ボードゲームとしてはややテンポが悪いのも気になる。

「学級王ヤマザキ」のキャラゲーとしてはそれらしいデキになっているが、純粋にボードゲームとして見ると中途半端な内容と言わざるを得ない。（田中一：2時間）

ゲーム展開と演出に冗長な印象がぬぐえず

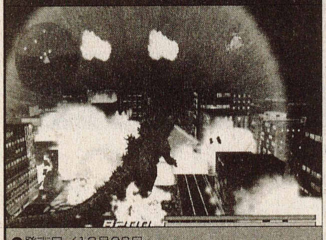
モノポリー系のゲームは多人数でにぎやかにプレイするのが基本だが、その点本作はどうも盛り上がりに欠ける。というのも、ミニゲームで勝負をするとき以外は他のプレイヤーを直接邪魔することがあまりなく、淡々とルーレットを回すだけになってしまいがちなのだ。また周囲を見渡しにくい広いマップのため、お互いに孤立していることも多い。プレイヤーの役に立っていないうちにルーレットで頻繁に主人を替える家来も、原作のファンを対象にした様々な演出も、ゲーム展開を冗長にしている観が強く、ちょっと残念。（石井：3時間）

得点の根拠は？

●スロットの運以外にアイテムなどの要素がほしかった。（田中一）
●ポリゴンのウンコに苦笑。原作ファンでもキツイかな？（石井）
●ボードゲームとしては今イチだが、キャラゲーとしてはある意味突き抜けた怪作。（五十嵐：3時間）

人生ゲーム好きです	モノポリー好きです	『桃鉄』好きです
田中一 4	石井 5	五十嵐 5

ゴジラ・ジェネレーションズ マキシマム・インパクト



●発売日／12月23日
●価格（税別）／5800円
●発売元／セガ　●開発元／セガ
●ジャンル／アクション
●対象年齢／全年齢
●ディスク枚数／1枚
●複数プレイ／1人用
●データセーブ／6・プレイデータ
●対応周辺機器等／ぷるぷるぱっく、アーケードスティック、VGAボックス

街の破壊に加え、敵怪獣との戦いも実現。（1月号P132で紹介）

自衛隊やGフォースってこんなに強かったっけ？

今回は街の破壊に加えて怪獣同士の戦いが実現したのだが…、少し物足りなさを感じてしまった。

まず街を自由に移動しにくいので、建物を破壊する爽快感が減少。自衛隊の攻撃を避ける方に注意がいってしまう。また怪獣との戦いも、結局は飛び道具の撃ち合いに終始。動きが遅いのに重量感に欠けるのが厳しいところ。怪獣のディテールなどグラフィックが大幅にパワーアップしているだけに、惜しい。

最後に、実際の映画音楽（伊福部昭、最高）、映画予告映像など、前作にあった要素がゴッソリ姿を消している。本編に関係ないけれど、ファンにとっては重要な評価材料なんだな、これが。（山口：4時間）

覚えゲーチックな計算高さを要する

あまりにも回避しにくい敵の攻撃。よって敵の攻撃をあらかじめ把握し、先手先手を打って対処しなければならない。その感覚が、どうもゴジラに似つかわしくないように感じられるのは俺だけか？　対してグラフィックの出来は素晴らしい。とくにゴジラが首をひねったときの皮膚の伸縮など、その内側にある筋肉の存在さえ感じさせるようだ。破壊される街並みも前作比200％といっていいほどの迫力。それだけに、肝心のゲーム性の部分をもっと煮詰めて欲しかった。（井上：4時間）

得点の根拠は？

●敵怪獣より自衛隊の方が強い（と感じた）のはどうも…。（山口）
●爽快感よりもガマンの戦いに終始する感があるため。（井上）
●初めにキャラありきでゲーム全体が作られているので、そこを納得できる人なら。（石井：2時間）

前作には9点つけました…	素材はいいのだが…	今度『初代』を観るつもり
山口 5	井上 6	石井 6

プロ野球チームであそぼう



●発売日／12月23日
●価格（税別）／5800円
●発売元／セガ ●開発元／セガ
●ジャンル／スポーツ
●対象年齢／全年齢
●ディスク枚数／1枚
●複数プレイ／2人同時
●データセーブ／50以上・プレイデータ
●対応周辺機器等／ぷるぷるぱっく、ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス

『つくろう』のデータも使える野球ゲーム。 （P106で紹介）

かなり慣れが必要だが独特の「本物らしさ」あり

打撃時のカーソルなし、守備は野手視点と、従来の野球ゲームとは一線を画した一本。VMの表示を見て投げ分ける投球は、読み合いの緊張感が楽しめ好感触だ。だがカーソルなしの打撃は感覚頼りなのでかなり難しく、野手視点の守備も一瞬の反応が要求される。とはいえ、現実の野球の感覚に近いことは確かであり、いつしかあたふたしながらフライを捕った、友達のクソボールに三振した少年野球時代の感覚を思い出した。慣れれば「現実の草野球」感覚が楽しめる稀有な作品である。ただ、ゴロが止まったりバウンドが異様に高かったり、野球として不自然な点は気になる。（五十嵐：30時間）

野球ゲームの五十嵐亮太 荒削りだが魅力たっぷり

プレイヤーと選手の一体感をここまで実現した野球ゲームは初めて。スイングから守備に至るまで、さもグラウンドに立ってプレイしているような気にさせられる。また、遊び球、見せ球、決め球と配给の妙を体験できるのが面白い。しかし、守備・走塁のアンバランスさはどうにかならないか。特に打球の飛び方、転び方に「ウソ臭さ」を感じ、せっかくの駆け引きの妙や臨場感も半減…。選手データも、「本当に見てるんかい！」と突っ込みたくなる。とはいえ、野球ゲームの新機軸であることは間違いない。人には薦めないが、オレは買う。（牛山：4時間）

得点の根拠は？

●慣れれば面白い。練習モードがないのは減点素材。（五十嵐）
●減点法なら低くなるが、それを埋める魅力があるのは確か。（牛山）
●システムは斬新。やり込めればプラス1点。（加藤：3時間）

野球少年でした	野球は昔から観戦専門です	巨人一筋ウン十年
五十嵐 7	牛山 7	加藤 6

シェンムー 一章 横須賀



●発売日／12月29日
●価格（税別）／6800円
●発売元／セガ ●開発元／セガ
●ジャンル／FREE（Full Reactive Eyes Entertainment）
●対象年齢／全年齢
●ディスク枚数／4枚
●複数プレイ／1人用
●データセーブ／80・プレイデータ
●対応周辺機器等／VGAボックス

仮想現実空間で繰り広げられる大河ドラマ。 （P12で紹介）

過去すべてのゲームを超える未体験の興奮がここにある！

アドベンチャーゲームが好きなわりに、あまり登場人物に感情移入しない自分にとって、『シェンムー』は唯一のRPGといえる。何しろゲームが終盤を迎えるころには、自分は完全に芭月涼になりきっていた。芭月涼となって、ガシャポンで遊び、ネコのエサを買い、不良に裡門頂肘を叩き込む。まるで冒険活劇映画の世界の住人になった気分だ。『シェンムー』以外で、この感覚を体験することは不可能だろう。また、肝心のシナリオだが、エンターテイメントとして最高水準にあることは間違いない。特にDISC3終盤の展開は異常なくらい興奮した。シナリオ、CG、音楽すべてが絶品。（田中和：77時間）

何でもできそうだが意外と…豪華なおせち料理的RPG

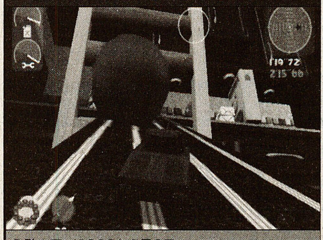
プレイ中「アレ？」っと感じることが…。思ったよりコミュニケーションがとれないのだ。買い物ができるのは一部のお店だけ。食事もできない。麻雀の打てない雀荘…などなどなど。もっと「生活できる感」があるのかと思っていただけに、心の底から残念。「FREE」である『シェンムー』には、ここまで対応してほしかった。とはいうものの、ゲームはしっかり楽しんだ。原崎はかわいいし、ストーリーも上々。QTE、サブゲームは予想以上にいい感じだし、グラフィックは超絶レベル。全体的な完成度は物凄く高い。買う価値ありあり。（加藤：28時間）

得点の根拠は？

●究極の完成度だから（田中和）
●興味が持続してクリアしたので。あと、通信対応で＋1点。（加藤）
●自由度はないがドラマチックな展開は◎。（五十嵐：15時間）

『シェンムー』担当ライター	最近RPGはやらない	RPGはそこそこ
田中和 10	加藤 9	五十嵐 9

突撃！ てけてけ!! トイレンジャー



●発売日／2000年1月6日
●価格（税別）／4800円
●発売元／セガ ●開発元／セガ
●ジャンル／アクション
●対象年齢／全年齢
●ディスク枚数／1枚
●複数プレイ／4人同時
●データセーブ／14・プレイデータ
●対応周辺機器等／ぷるぷるぱっく、VGAボックス

3つのおもちゃの乗り物で小さな冒険。 （P122で紹介）

見た目は少し地味だが1人でやりこめる佳作

おもちゃの乗り物で家の中を動き回るという童話的なゲームの世界観も悪くないが、それ以上にゲーム内容がなかなか良く練られていて、子供だましという感じはしない。しかし、目標物の位置が分かりにくく、部屋の中を乗り物を何度か換えながら探し回らなくてはならない場合が、しばしばあるのでもどかしい。また、3D酔いする人は注意。

見た目は少し地味だが、フライトシミュレータなどにパズルや3Dシューティングの要素が加わったような1人用のミッションモードを、頭を使ってコツコツとクリアしていくのが楽しい。（石井：3時間）

ギミックの楽しさとタイムアタックの熱さ

僕は大丈夫ですが、石井君はちょっと3D酔いしてました。でも、多くの機体を扱うわりに、操作系統が統一されていて遊びやすいし、それをさっぴいてしまえば良いゲームではないかと。ゲーム的には、機体を切り換えつつ、ミッションを解くための仕掛けを探すのが楽しい。仕掛け自体、クリアには不要なのも多いのだけれども、それはそれで自由度があって良い。自由に飛び回って猫を撃ったりしてもよいし、命懸けでタイムを詰めるのもよい。近頃では珍しい、ゲームらしいゲームだと思います。見た目とは裏腹に、難易度は高めですが。（沓澤：3時間）

得点の根拠は？

●面白いが、僕自身が3D酔いしたのでマイナス1点。（石井）
●どうも僕の腕では、クリアタイムのノルマがキツイっす。（沓澤）
●アクションやシューティング自体よりも、ミッションの謎解きにやりがいを感じる。（五十嵐：3時間）

ゲームでよく酔う男	仕掛け解けてもノルマ果たせず	個性派ゲーム好き
石井 7	沓澤 7	五十嵐 7

花組対戦コラムス2



●発売日／2000年1月6日
●価格（税別）／5800円
●発売元／セガ　●開発元／セガ
●ジャンル／パズル
●対象年齢／全年齢
●ディスク枚数／1枚
●複数プレイ／2人同時
●データセーブ／5・プレイデータ
●対応周辺機器等／ぷるぷるぱっく

『サクラ大戦』＋『コラムス』の第2弾。（P115で紹介）

新たな＋αは少ないが前作通りの丁寧な作り

花組を題材にしたサブストーリーと、要所要所でのコラムス対戦が魅力の本作。とは言え、コラムスよりも、前者を見たさだけに本作を購入するプレイヤーは多い（と言うかほぼ全員か）ことだろう。で、そのストーリー部分は短いながらもしっかりした作り。各隊員ごとのシナリオは、やや強引ながらもまとまっていて、ショートシナリオ集としても十分に魅力的だ。が、コラムス部分は作戦選択の影響が少なく、結局やることは前作と変わらないのがやや残念。もともとコラムス自体が完成されたゲームだけに、当然と言えば当然なのだが。（松本：3時間）

ファンならずとも楽しめる安定したデキのパズル

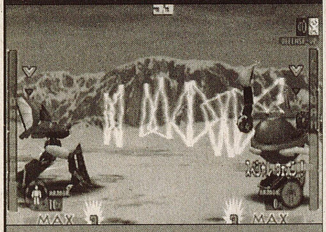
『コラムス』ってのは、10年以上前に完成されているソフトだからして、すんなり普通に楽しめる。それに『サクラ大戦』のキャラをのっけただけの、安直な作品と思う人もいるかもしれないが、対戦システムがしっかりしており、『コラムス』の部分だけで十分価値がある。キャラごとに攻撃力や防御力、ゲージの溜まる速度に違いがあり、さらに、これを「作戦」と組み合わせれば、キャラの欠点を補ったり、長所を伸ばしたりできる。攻撃や防御コマンドを、どこで使うかというかけひきの要素も大きい。ファンならずとも遊べる。（沓澤：3時間）

得点の根拠は？

●目新しさは少ないが、しっかりした作り込みは好感。（松本）
●『コラムス』7点、ファンサービス要素に1点という感じ。（沓澤）
●細かい部分まで丁寧に作られていて好感触。『コラムス』がオマケみたい（笑）。（山口：4時間）

『花コラ』でコラムス覚えた	メガネッ娘の関西弁に弱い	落ちモノは少し苦手…
松本 8	沓澤 8	山口 8

超鋼戦紀 キカイオー



● 発売日／2000年1月13日
● 価格（税別）／5800円
● 発売元／カプコン　●開発元／カプコン
● ジャンル／格闘アクション
● 対象年齢／全年齢
●ディスク枚数／1枚
● 複数プレイ／2人同時
● データセーブ／3・プレイデータ
● 対応周辺機器等／ぷるぷるぱっく、アーケードスティック、VGAボックス

超熱血3Dロボット格闘が完全移植＋αで登場。（P118で紹介）

主人公になりきって絶叫しながら遊ぶのが吉

このゲーム、格闘ゲームとしてのバランスがど〜のこ〜のより、徹底的に表現された70年代ロボットアニメのアツい展開を楽しむのが正しい遊び方（言い過ぎ？）。お約束の展開、必殺技の絶叫などツボを押さえた演出は単純に楽しい。DC版ではフルボイスとなり、アツいノリはさらにアップ、思わず赤面してしまうほど。グラフィックなどは業務用以上だし、家庭用モードも充実している。コマンドは単純で、適当にボタンを押しても十分に遊べるなど、初心者にもやさしい。このノリを理解して、純粋に楽しめる人には間違いなくお薦め。（山口：4時間）

対戦はイマイチだがロボ&シナリオは燃える！

初めに言っておくが、本作は対戦格闘ゲームとしてのデキは決して高くない。読み合い的な要素が少なく、大味な戦いに終始する。だが、本作の魅力はシナリオモードにこそある！　往年のロボットアニメを彷彿（元ネタバレバレなとこもステキ）とさせるロボが熱いストーリーに乗って大暴れ。本作は格闘ゲーマーのための作品ではなく、ロボットフェチたちへの作品なのだッ！

また、業務用からの追加要素は多く、グラフィックも格段に向上。経験者も未経験者も、ロボットを愛する野郎どもは本作を買え！（松本：10時間）

得点の根拠は？

●轟雷が最初から使えるのもイイね。（山口）
●全体的なクオリティの高さ。対戦格闘として大味なのが残念。（松本）
●新しい操作システムでありながら、コマンドが非常に簡単。それでいて奥が深い。（田中一：3時間）

アニメ好きでロボット大好き	格ゲー野郎兼ロボフェチ野郎	パワードギアとボッツも最高
山口 8	松本 8	田中一 8

READY 2 RUMBLE BOXING ～打ち込め笑いのメガトンパンチ!!～



●発売日／2000年1月13日
●価格（税別）／5800円
●発売元／セガ　●開発元／Midway Home Entertainment Inc.
●ジャンル／スポーツ
●対象年齢／全年齢
●ディスク枚数／1枚
●複数プレイ／2人同時
●データセーブ／8・プレイデータ
●対応周辺機器等／ぷるぷるぱっく、アーケードスティック、VGAボックス

海外で大人気のコミカルボクシングが日本上陸！（P122で紹介）

単調さは否めないがアクションは絶品

ボクシングといっても、中身は「両拳のみで闘う」格闘ゲーム。基本的にガードとパンチとランブル（一定条件で出せるラッシュ攻撃）だけで試合が成立するので、初心者でも簡単にプレイできる。だが、その分ゲームをやり込むごとに単調さが目立つのは否めない。キャラの性能差（特にスピードとリーチ）が大きいのも気になる。

とはいえ、キャラごとにデフォルメされた動きは見ても動かしても楽しいし、何種類ものダウンシーンや名物リングアナの起用など、行き届いた演出も面白い。細かいことを気にせずパッと遊んで楽しめる一本である。（五十嵐：3時間）

誇張されたボクシングに「譲歩」できるかがカギ

「良く言えばそう快、悪く言えば大雑把」という評価がしっくりくるソフト。とはいえ、システム上ではジャンケンのような「駆け引き」がちゃんと存在していうので「読み合い」という心理戦を楽しむこともできる。ただ、ゲーム内容自体が蹴りと投げのない対戦格闘みたいなものなので、生粋のボクシングファンは違和感を覚えるだろう。

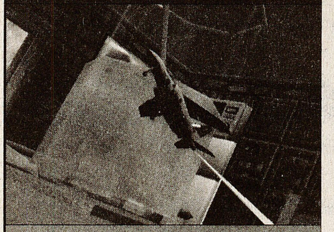
やはりこのゲームのメインはデフォルメされたキャラや動きの滑稽さ。実際、モデリングやモーションのデキは感動モノ。「魅せる」ことに重点を置いた作りは、万人向けで好感が持てる。（片井：10時間）

得点の根拠は？

●1人でやると飽きが早い。ワイワイ遊ぶ接待向き。（五十嵐）
●演出とゲーム内容の相性が良く、大変効果的だったので。（片井）
●いい意味でも悪い意味でもどつき合い。（井上：2時間）

たまには洋ゲーも	海外ゲームは嫌いじゃない	ケンカもロゲンカもゲキ弱
五十嵐 7	片井 7	井上 7

エアロダンシング 轟隊長のひみつディスク



●発売日／2000年1月20日
●価格（税別）／2980円
●発売元／CSK総合研究所（CRI）
●開発元／CSK総合研究所（CRI）
●ジャンル／シミュレーション
●対象年齢／全年齢
●ディスク枚数／1枚　●複数プレイ／1人用
●データセーブ／15ブロック・プレイデータ、環境設定
●対応周辺機器等／ミッションスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

肩ヒジ張らず楽しめるフライトシミュレータ。（P102で紹介）

ファンディスクにとどまらぬ充実したボリュームなんです

前作のユーザーなら、ギャラリーモードだけでも十分楽しめるほど。それほど収録されたリプレイデータの演技はモノ凄い。しかも大マジメにプレイしたものから、笑いのツボを押さえたものまで豊富に取り揃えている。かくいう自分もユーザーの1人なので、今回の総プレイ時間の半分以上はこの鑑賞に当てられていることをお断りしておく。またスタンドアローンで遊べるため、このリプレイに触発されてその後延々とプレイを続けてしまったりして。そのあたりのサジ加減が前作ほどストイックでないあたり、結果的に飛行機ファンでなくても楽しめるバランスになっている。（井上：8時間）

ただ見るだけでも十分に価値がある

ギャラリーモードのリプレイデータが格好良すぎ。ヘタにエフェクトをかけたテレビCMなんかよりも宣伝効果が高いんじゃないかと思えるぐらい。フライトシミュレータ系のゲームが好きな人がこのリプレイデータを観たら、ぜったい欲しくなるでしょ。一応、『エアロダンシング』のファンディスクという位置付けになっているが、プレイモードだけでも、値段以上に遊べる内容なので、気になっている人は、この機会に『エアロダンシング』の世界に触れてみるのもいいんじゃないでしょうか。（田中雅：3時間）

得点の根拠は？

●内容と価格のバランス。前作ユーザーなら確実に＋1以上。（井上）
●ファンでなくとも、買って損はないほど充実している。（田中雅）
●収録されているリプレイデータの数、内容はスゴイ。エアロファンは必見。（田中一：3時間）

正直お買い得だと思う	相変わらずイイ	いつも飛んでます
井上 8	田中雅 9	田中一 7

レビュアー座談会 雑感 Impression!!

石井　今回はレビュアー座談会涙の最終回！　ここまでがんばってきた自分を誉めてやりたいッス…。
五十嵐　お前は入社してまだ5ヵ月だろ！　3年半の座談会の大トリには、セガの明日を担う『シェンムー』だぞ。ああ、できることなら俺の明日も担ってくれ～！
石井　さすが先輩、これっぽっちも冗談になってないッス！

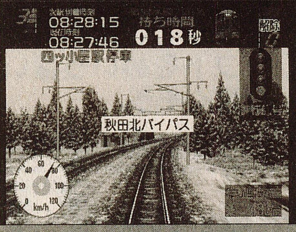
野球ゲームに革命を起こせるか『あそぼう』

五十嵐　最初は戸惑ったよ。守備が野手視点で打撃は目印なし！
加藤　『ファミスタ』オンリーの時代に『パワプロ』が出たとき、斬新すぎて最初は誰もまともに遊べなかっただろ。それと同じくらいの衝撃はあるよ。野球ゲームの新たな新化形態であることに間違いはない。
牛山　確かに、「駆け引き」という点では、『ファミスタ』も『パワプロ』も行き詰まっていましたね。
加藤　一画面の宿命だな。その点、VMを利用できるというのは大きいよ。DCで始めてVMの有効な使い方ができたんじゃないかな。でも、投球はちょっとシビアじゃないか？
五十嵐　いや、アナログキーに慣れれば球半分の出し入れもできますから、かなりやりやすいですよ。
牛山　むしろ難しいのは打撃ですよ。当てるのはまだしも、芯で捕らえるのが至難の業。だからヒットは出てもホームランが打てない。
五十嵐　投球みたいにVM見るわけにもいかないから、これはもう実際の打撃と同様、感覚的に慣れるしかない。実際の野球だって、インパクトの点を見てるわけじゃないし。
加藤　だから結局練習が必要なんだよな。特に守備なんか野手視点だから、最初どっちいっていいか分からなかったし。頭上の方向指示もどっち向いてるかわかりにくいし。
牛山　慣れれば、打った瞬間の方向と当たりで見当がつくようになりますよ。その点は実際の野球と同じ。
五十嵐　結局は慣れですね。
加藤　それだよ。結局は練習するしかないんだけど、練習したくなるような環境になってないんだ。投球・守備・打撃全部必要なのに。その点、万人向きとは言いがたいんだよ。
牛山　確かに練習モードは欲しかったですね。
五十嵐　それでも、実際の野球に近い感覚が楽しめるのも事実。その点、「野球ゲームが好き」な人より、「実際の野球が好き」な人の方が向いてるでしょうね。
牛山　守備のバランスもいまいち取りきれていない感じだし、斬新だけど荒削りな面は否めませんね。
加藤　でも、方向性は間違ってないんだ。実際、ディープな野球ファンの俺達は楽しかったし。お世辞でなく「次回作に期待」だな。

踊らされているのは俺!?『スペースチャンネル5』

五十嵐　ゲーム自体は単純なんだよね。飽きが早くないか？
松本　本質的には覚えゲーですからね。アドリブもないのは音ゲーとしては考えものですよね。
井上　俺は10点つけたけど、そもそもこれは音ゲーどころかゲームじゃないと思ってる。これで楽しくなかったら、0点つけてたよ。
加藤　単純なミニゲームにすごく金をかけて、センスを良くしたって感じなんだよな。
松本　まあ、1人で熱中するようなゲームじゃないでしょ。女の子が部屋に来た時にでも遊ぶんですよ。
五十嵐　お前はそればっかだな。
田中和　でも一理ありますよ。このゲーム、編集部で遊んでても妙にギャラリーがいっぱい付くんですよね。センスとか見せ方とかが洗練されていて、人がいろいろプレイしているのを後ろで見てるだけでも面白いんですよ。
石井　音楽がまた'60年代のスパイ映画みたいなノリで堪らないんスよ。確信犯のパロディですね。
加藤　「とりあえず踊ってみます」とか「あらかた救出しました」とか、うららの肩の力の抜けた感じもなんかミョーにいいんだよ！
松本　ディレクターがまたいい味出してるんですよ。太い声で「うらら、腰を振れ！」とか、「うらら、今の良かったぞ！」とか。まさに「ディレクター」って感じで。
井上　チュートリアルなんか、1画面に「せつめいしょをみるか　ともだちにきくモロ～」とか書いてあるだけ（笑）。いい意味でセガっぽくないセンスですよね。
松本　救った人をリストにして見られるのも、なんてことないんですけど、プロフィールとかけっこう見てて面白い。
井上　非常にどうでもいいけど、「スペース日本人」てキャラが俺のお気に入りなんですよ。
加藤　本当にどうでもいいわ！
田中一　あと、音ゲーにしては珍しくポーズが利くんですよ。普通はリスタートしかできないんですが。
加藤　しかし、バカゲーも狙いすぎると鼻につくんだけど、これはそういうところがないんだよ。
五十嵐　おバカな要素を盛りすぎてベタベタにしなかったのが良かった。ちょっと間違うと『とんでもクライシス(PS)』みたいになる（笑）。
松本　おバカな部分とセンスある部分のバランスがうまく取れてるんですよ。パッケージからゲーム内容まで統一したセンスが漂ってるあたり、ただもんじゃないですね。
五十嵐　ブラボー！　まさにセンシティヴ・バカゲー!!

電車でGO！2高速編 3000番台



- ●発売日／2000年1月20日
- ●価格（税別）／5800円
- ●開発元／タイトー ●発売元／タイトー
- ●ジャンル／シミュレーション
- ●対象年齢／全年齢
- ●ディスク枚数／1枚
- ●複数プレイ／1人用
- ●データセーブ／14・プレイデータ
- ●対応周辺機器等／ぷるぷるぱっく、VGAボックス、電車でGO！専用コントローラ

定刻通り電車を運転し、目的地を目指せ。 （P121で紹介）

業務用以上の完璧移植！ けどオリジナル要素は…

業務用の最新作『～2高速編3000番台』を完全移植。といってもグラフィックはDCの方が上なので、事実上のアップグレード移植といえる。アーケード版を家でも遊びたいという人なら即買いだ。

だが、業務用登場から間が空いているだけに、完璧移植といってもDC版オリジナル要素がほとんどないのは痛い。追加路線や音声認識システムなどはやはり欲しかったところだ。また『1』から格段に難易度が上がっているだけに、初心者用のレクチャーなども充実させてほしかった。本編のデキが良いだけに、ちょっと惜しい。（五十嵐：4時間）

シリーズ最高のグラフィック でももっと路線があれば…

画面の美しさは業務用以上で、もはや言う事なし。奥から手前へと、実際に路線に乗ったときと同じ風景がそのまま流れてくる。トンネルの中や秋田新幹線の信号場の描き込みもすごく、雪の降る中を走るさまなどは見とれてしまうほど。また隣を走る電車や車とのすれ違いや追い抜きはスムーズだし、雨が降った時ブレーキの利きが悪くなる感じもリアルに再現されている。できればこのクオリティでもっと路線を増やすなどの＋αがほしかったが…。ちなみにパッドでも十分運転できるが、専用コントローラを使うと俄然雰囲気は盛り上がる。（平岡：3時間）

得点の根拠は？

●デキはいいが、オリジナル要素の不足と移植時期は難。（五十嵐）
●シリーズ体験済みの人にも一見の価値はあるほどのデキ。（平岡）
●当然鉄チャンにオススメ。しかし今作からのビギナーにはちょっと敷居が高い。（石井：3時間）

PSで攻略記事書いた	PS版でも担当済み	編集部一の横浜線マニア
五十嵐 7	平岡 7	石井 7

片井 ちょーーと待った！『スペースチャンネル5』をただのバカゲーだと思ったらヤケドしますぜ！
加藤 なんだ片井、最後の復帰と思ったらいきなり乱入してきて！
片井 バカゲーと思ってプレイしていると、ラストの意外な展開に驚かされますよ。下手すれば泣きますね。さあ、ハンカチの用意を!!
加藤 なに！ まさか…俺たちがセガに踊らされていた？ うぉぉ！ エンディングが見てぇー!!!

「FREE」への道は始まったばかり…『シェンムー』

加藤 うーん、確かに面白いんだけど…ちょっと俺の中で期待が膨らみすぎたかもしれないなぁ。
田中和 何をですか？
加藤 フリーだよ、「FREE」。思ったほどフリーじゃないんだよな。食事できないし、自由に買い物できるわけでもないし、麻雀もメンツが3人待ってるのに打てないし…。
井上 最後のは加藤さんの趣味が入ってますね（笑）。
加藤 もっと街の人とコミュニケーションがとれると思ったんだけど。
石井 ちょっと「FREE」をアピールしすぎなんじゃないスかね。
加藤 むしろ、物語の合間合間にミニゲームや格闘の練習が挟まっている感じなんだよ。
井上 でも加藤さん、いろいろ言ってる割には9点ですね。
加藤 普通のRPGとして見れば、かなりいいデキなんだ。3D空間なのに移動にストレスがないし、メモも使いやすい。すごく親切設計。
田中和 そうそう、どんな初心者でも必ずクリアできるようになっているんですよ。格闘アクションのシーンもありますが、どんなアクション下手でもクリアできるようになっていますから。間口は広いですよ。
牛山 グラフィックも綺麗ですよね。背景の汚れとかサビの感じなんか本物そのものだし。
田中和 ポリゴン欠けの心配がないせいか、カメラアングルも大胆。しかもどんな方向から見ても違和感がないんですよ。強いて難を上げれば、ちょっと人物が無表情っぽいきらいはありますけど。これは次回以降の課題ですね。
石井 音楽もいいッスよね。特にヤクザ屋さんに入ったとき。
加藤 BGMが演歌（笑）。外国の人が聞いたら誤解されそうだな。
田中一 それを言うなら、「ミーは」とか言うアメリカ人や「～あるネ」と言う中国人もいますよ。
井上 あんな外人いない（笑）。
五十嵐 結局、RPGとして見れば丁寧でいい作品なんだけど…。
加藤 「FREE」として考えるとなぁ。だって、原崎さんに何度話しかけても、ほとんど反応が変わらなかったし。俺、このために毎日花屋に通ったんだぜ。大不満だよ。
田中和 毎日通ったって…ハマってるじゃないですか！
加藤 しかもだぞ、クリスマスイブなら絶対何かあると思って、朝から通ったさ！ でもな～～んにもないんだ。そうしたら、次の日原崎さんが「イブは芭月くんと一緒にいたかったのに」とか言うんだぞ!! どないせえちゅうんじゃ、この鬼め――!!!
田中和 めちゃくちゃハマってるじゃないですか！ もう立派なドブ板の一員ですよ！
加藤 あ～あ、もう少し原崎さんと「FREE」にお付き合いできたらな～。そしたら10点といわずに100点でも1000点でもあげるのに…。
石井 でも原崎さんは、開発者によれば「ヒロイン」じゃなくて「マドンナ」ですからね。マドンナとはどんなにいい感じになっても絶対一緒にはなれないものなんスよ。
加藤 俺は寅さんか～！

雑誌はなくなっても…インプレ魂は不滅です！

加藤 さて、とうとうこのコーナーも最終回を迎えたわけだが…。
五十嵐 連載開始が'96年の5月だったから、足掛け3年半。ここまで続けてこれたのも、本当に読者の皆様のお陰。感謝しています。
山口 しかし、座談会のコーナーは第1回からデザインが全然変わってないな。3年半前と同じって、雑誌の世界じゃなかなかないぞ。
沓澤 いやいや、チャーリー浜なんか十年以上も「あ～りませんか」だけで食ってますよ。
五十嵐 関係ねえだろ！
加藤 でも、3年半前のレビュアーで今も編集部にいるのって、俺と山口さんと五十嵐だけなんだよな。山口さん、この3年半どうだった？
山口 うーん、ちょっとレビュアーとして甘かったかなぁ。『スパロボ』に10点はつけすぎだったし。それなら『メタモルV』に10点つけるべきだったか…。
田中雅 いきなりの問題発言！
加藤 俺もいろいろあったなぁ。レビューの内容を巡って、メーカーの広報やクリエイターに文句を言われたことも何度もあったし…。でも、座談会だからこそ普段より自由に言えるようなところもあったよ。
五十嵐 やっぱり、プレイした者同士がワイワイやってた方が本音も出たし、そこから見えてくるゲームの本質もありますから。そうした遊び手としての純な部分を、我々ゲームマスコミはもう少し大事にするべきかもしれませんね。
石井 今回でドリFANは終わってしまうけど、ゲームを愛するインプレ魂は永遠に不滅ッス！
松本 そしてこの記事を読んだゲーム雑誌編集者は、インプレ魂の呪いで3日以内に座談会を開催しないと謎の死を遂げることに…。
加藤 それじゃ「リング」だよ！
一同 最後までオチつきだったか。

Hyper UL-TECH ハイパー・ウルテク

今回のハイパーウルテクは、隠しキャラや隠しモードといった嬉しい隠し要素をまとめてお届け。このウルテクを使って、持っているソフトをめいっぱい遊び尽くそう。

ドリームキャスト ▶バーチャストライカー2 ver.2000.1 隠しチームが使える 4

岡山県／三好健一

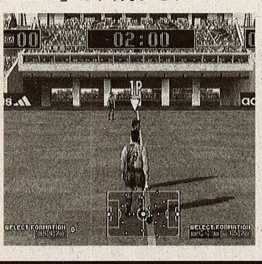
アーケード版『バーチャストライカー2』で使うことができた3つの隠しチームが、以下の手順でDCでも使える。これらアーケードモードで出現させた隠しチームでクリアして、そのデータをセーブしておくと、アーケードモード以外のモードでも使用できるようになる。

FC SEGA使用方法

アーケードモードのチームセレクト画面で、頭文字が「F」の国名にカーソルをあわせてスタートボタンを押す。同様の手順で続けて頭文字が「C」、「S」、「E」、「G」、「A」の国名順にカーソルをあわせてスタートボタンを押してゆく。すると、効果音と共に隠しチームの「FC SEGA」が出現する。



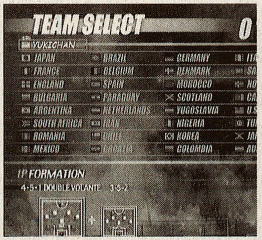
コマンドが成功すると、ブラジルの上に出現



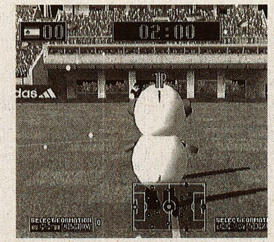
ソフトの開発者が選手となって登場する

MVP-YUKI-CHAN 使用方法

上記同様アーケードモードのチームセレクト画面で、頭文字が「Y」の国名にカーソルをあわせてスタートボタンを押して、続けて頭文字が「U」、「K」、「I」の国名順にカーソルをあわせてスタートボタンを押してゆく。すると、効果音と共に隠しチームの「MVP-YUKI-CHAN」が出現する。



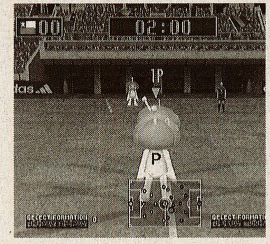
コマンドが成功すると、日本の上に出現



雪を連想させる生き物？が選手として登場

MVP-ROYAL-GENKI 使用方法

チームセレクト画面に「MVP-YUKI-CHAN」を出現させ、カーソルを「MVP-YUKI-CHAN」にあわせてスタートボタンを押しながら決定する。するとチーム名が隠しチームの「MVP-ROYAL-GENKI」になる。



なんと宇宙人が選手に。フィールド演出も変化する

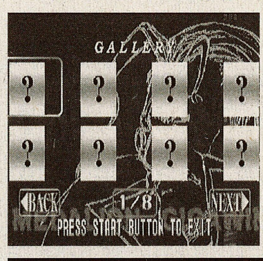
ドリームキャスト ▶ギガウイング 隠し機体&ランキング出現 4

千葉県／中沢清

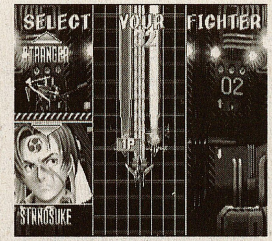
スコア稼ぎの熱いシューティングゲーム『ギガウイング』の隠し機体と、全国の強者記録に挑戦できるランキングモードの情報を紹介。これでさらにハイスコア攻略がヒートアップすること間違いなし。

ストレンジャー使用方法

ギャラリーのページ1の画面で、B、X、Y、B、B、Y、X、Bとボタンを押す。入力に成功すると効果音が鳴り、ゲーム中に敵機として出現する戦闘機「ストレンジャー」が、自機として選択できるようになる。また、アーケードモードをノーコンティニューでクリアすることでも使用できるようになる。



コマンド受け付けはシビアなので素早く入力



隠し機体なだけに、かなり攻撃力が高い

隠しランキングモード

ランキングモードの内容選択画面で、XボタンとYボタンをしばらく同時に押していると、チャンピオンランキングという項目が出現する。ここではアーケード版での全国トップスコアラーの記録を見ることができ、記録に挑戦できる。

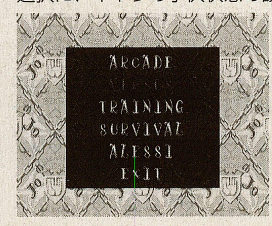


スコアアタックの下に項目が出現する

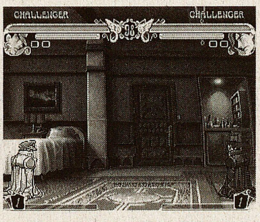
ドリームキャスト ▶ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 アレッシーモード出現 3

新潟県／佐藤一茂

「ジョジョの奇妙な冒険」のサバイバルモードで、アレッシーを使って15人以上勝ち抜く。するとモード選択に、キャラの子供状態の設定が自由にできる、アレッシーモードが追加される。ここでは子供にされるタイミングなどの細かい設定ができ、対戦モードで適用される。



この項目で設定し、対戦モードを選ぶ



最初からいきなり子供状態にされてスタート

重要スポットの多い主人公が住む街を背景CGとともにチェック！

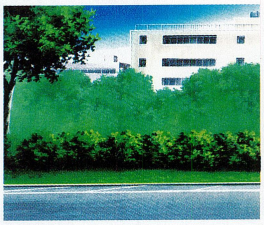
ゲームの舞台は東京、主人公が暮らす虹沢町が中心だ。広さのほどは不明だが、背景から察すると多くのスポットがあり、街のあちこちで12人のヒロインたちと出会うチャンスが待っていそうだ。



➡るりかと優が通う短大、清泉女子短期大学



➡主人公の部屋。すべてはここから始まる…



➡大学病院外観。若菜か真奈美と会えるかも

建物の中もスミズミまで歩こう

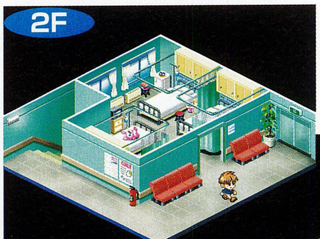
マップには大きく分けて街全体の大マップと建物の中などの小マップの2種類があり、プレイヤーはその中を自由に歩くことができる。小マップは建物の大きさに合わせて大小あり、また内部も細かく描き込まれているぞ。

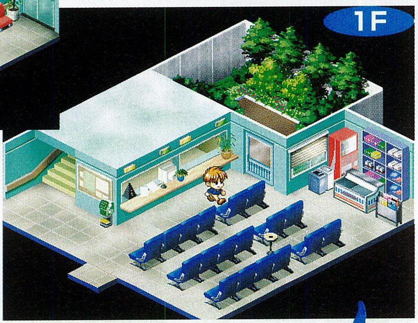


➡短大。建物の内部はどうなっているのかな？



➡小物まで細かく描かれているデパート内部





⬆➡大学病院内のようす。2階建て以上の建物では、階段やエレベータを使って移動できることが画面から分かる

大学病院内

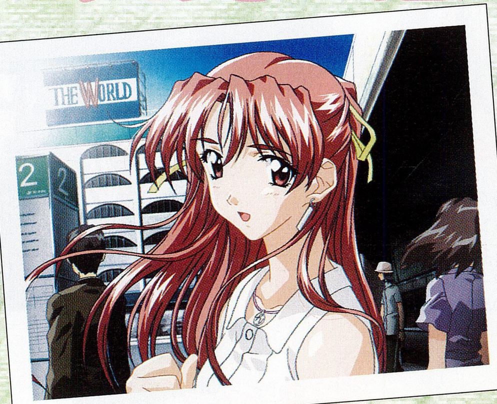
突然で残念なお知らせ…

2000年3月23日に発売日延期

Sentimental Graffiti 2

センチメンタルグラフティ2

DC	2000年3月23日発売予定 6800円（税別）	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	2枚
		複数プレイ	1人用
発売元	NECインターチャネル	データセーブ	未定
開発元	NECインターチャネル	対応周辺機器等	未定
ジャンル	アドベンチャー	現在の開発状況	80%（12月14日現在）



発売が1ヵ月前に迫っていた『センチ2』だが、ここにきて非常に残念な情報が入ってきた。詳しい延期の理由は、NECインターチャネルから正式コメントを頂いたので、そちらを読んでほしい。さらなるクオリティアップのためと思えば、約2ヵ月の延期なんてなんでもない!?

NECインターチャネルからのコメント

初めにスタッフ一同の『センチ2』への深い思い入れや拘りが、結果的に発売延期という事態を招いてしまい、皆様にはご迷惑をおかけしましたことを心からお詫び致します。発売延期の主な理由としては、予定したものよりボリュームのある良質なシナリオが上がってきて、どこをどう削るかといった度重なる打ち合わせの場を設けましたが、質を最優先して全て採用することとなり、現在システムを組み込むのに時間がかかっています。それに伴いゲーム本編中でムービーとして見せたい部分が増え、臨場感を出し、ストーリー性を明らかにするには絶対に入れる必要があると判断し、大幅に追加している最中です。音声部分に関しましても当初メインキャラのみ入る予定でしたが物足りなさと、意外にも話すことで存在感がアピールできるキャラが多いことが判明、思い切ってフルボイス化、約70キャラ分の追加収録を行っています。上記の様な背景がありますが、来春には最高の作品をお届けすることをお約束します。

現在は東京で暮らす12人の女の子たち そのつながりを少しだけ紹介

登場する12人のヒロインたちとは、今回は全員、主人公の住む東京で出会うことになる。前作の主人公の葬儀で顔を合わせているヒロインたちが、東京で再び出会っていることは容易に想像できる。そして当然、葬儀後のヒロイン同士の関係も気になるところ。ここでは、判明しているヒロイン同士のつながりを紹介していこう。

追っかけ隊のつぶやき

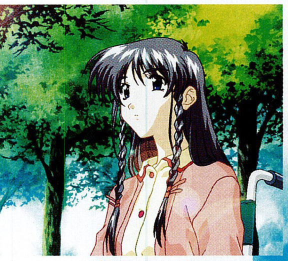
発売日が延びたからといって落ち込んでばかりもいられない。『センチ』ファンなら見逃せない予約キャンペーンのお知らせだ。

キャンペーン期間中（2000年1月17日～2月16日）に予約した人全員に特典ディスク（サードウィンドウ）がプレゼントされる。内容は『2』出演声優のコメントのムービー収録、『センチメンタルグラフティ』完全コンプリート原画集など。ゲーム購入時に店頭で一緒に渡される予定で、本編とは別梱包というのも嬉しいところ。他にも注目のイベントが開催される予定。詳しくはこのページの欄外を。（山口康弘）

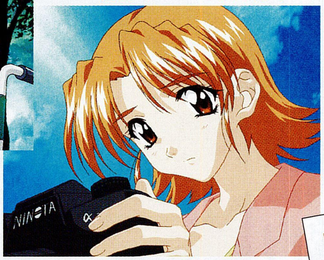
接点がないように見えるが…

～真奈美、妙子、えみる～

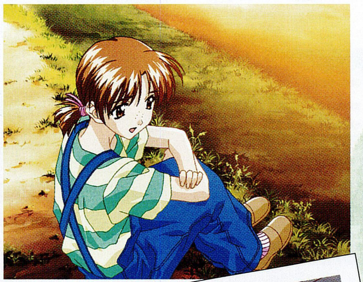
えみるは取材、妙子はボランティアとして病院を訪れて入院中の真奈美と再会。また、えみるは取材中、たまたま「なかよし保育園」の前を通りかかり、そこでバイトをする妙子と再会する。



⬆決意を秘めた表情の真奈美。その視線の先に何があるのか…



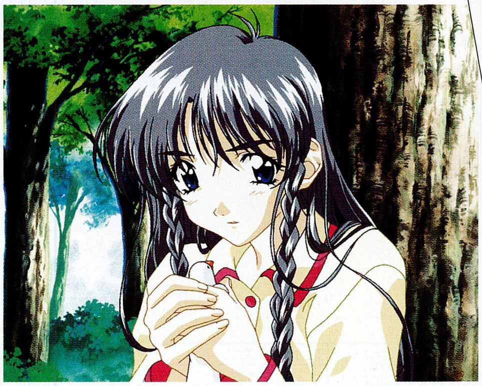
⬇取材に出たのはいいものの、カメラの扱いに一苦労中



➡保育園のバイト後、寂しそうに河原で時間を潰す妙子

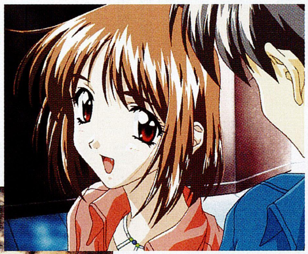




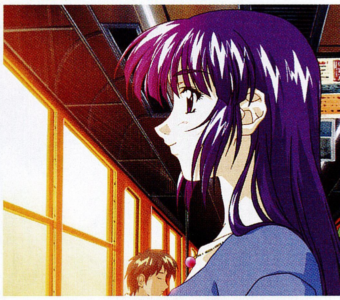


⬅野良犬から小鳥を守ろうとする真奈美。初めて見せる積極的な行動

⬇ベンチでうたた寝する若菜。哀しげな表情の寝顔



⬅るりかが楽しげに話しているのは主人公か、別の男性か…

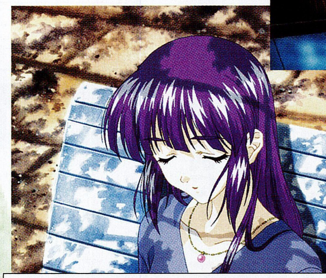


⬇電車の窓から差し込む夕日に染まる若菜の横顔

短大生としての生活を送る

～るりか、若菜、優～

るりかと優は同じ短大に通っている友だち同士。若菜は東京都立厚生看護短期大学に通っているが2人とは知り合い同士で、るりかに合コンに誘われることも…。また優とも頻繁に会っているらしい。





⬇夜の遊園地での1シーン。ライトアップされたメリーゴーランドを、るりかが見つめている

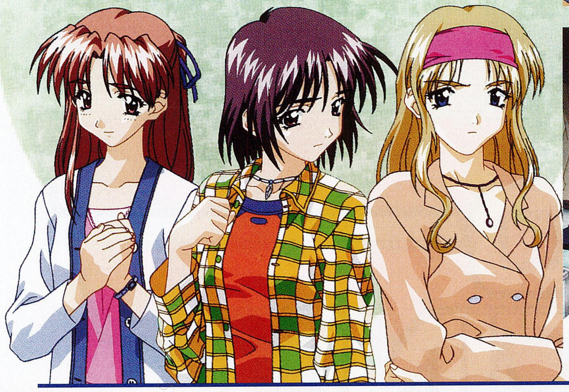


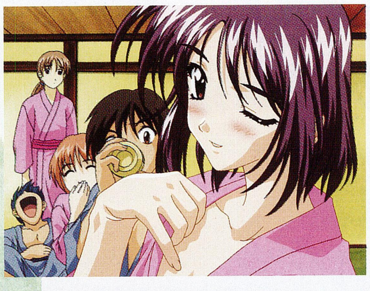


※ イベント情報…来る2000年2月26日に「NECインターチャネルファン感謝Dayスペシャル」が、東京国際フォーラムにて開催される。イベントでは『センチ2』をはじめ、同社の発売前タイトルの展示、関連グッズの販売などが予定されている。また、詳細は未定ながら同時開催で声優イベントも予定されている。

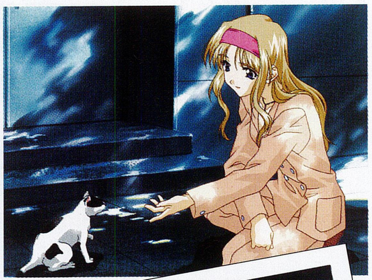
主人公と同じ大学に通う3人
〜ほのか、夏穂、晶〜

主人公と同じ天河大学に通っているほのかと夏穂。晶は外国から帰国し、彼女たちと同じ大学に転入してくる。お互い顔見知り同士で、一緒に話をする機会は多いらしいが、それほど深い関係ではなく、知り合い程度の関係らしい。





⬅上気した頬が色っぽい夏穂。温泉旅行（？）での1カット



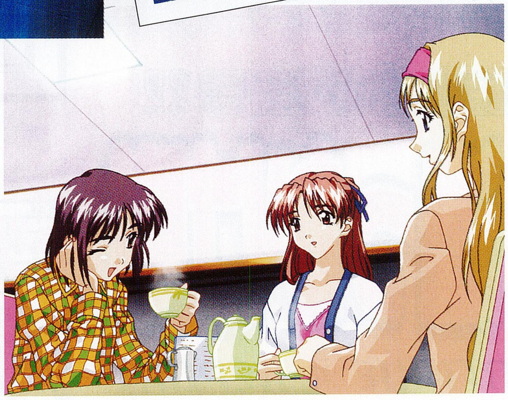
➡いつになく和やかな表情で、猫とたわむれる晶





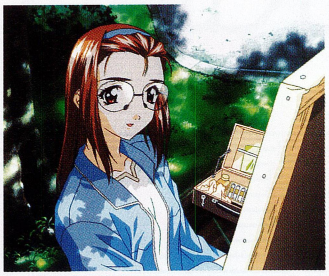
⬆デパートの紳士服売り場で、真剣にネクタイを選んでいるほのか。プレゼントとはが、誰のために選んでいるの？

➡夏穂、ほのか、晶が3人そろってお茶とお喋りを楽しんでいる。大学のカフェテリアでの1シーン





⬆ライブハウスのステージに立つ千恵。やはりスポットライトを浴びて歌う姿が千恵にはよく似合う



⬆絵を描く邪魔にならないように、静かに去ろうとする主人公に気付いた美由紀は、優しく微笑んで呼びとめる

キーワードは「バイト」と「歌」
〜千恵、美由紀、明日香〜

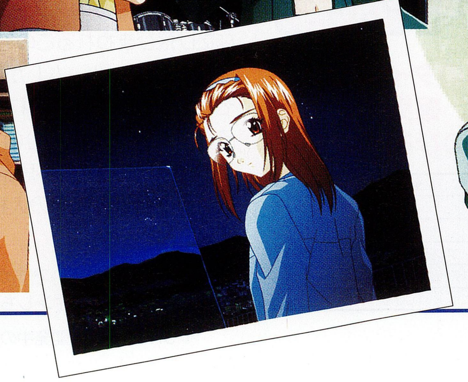
千恵はバックバンド、明日香はアイドル。お互い音楽関係で接点があることは画面写真を見ても分かる。美由紀は千恵と同じ弁当屋・キッチン24でアルバイトをしている。千恵とは交流があるらしいが、明日香とはどんな接点があるのだろうか？

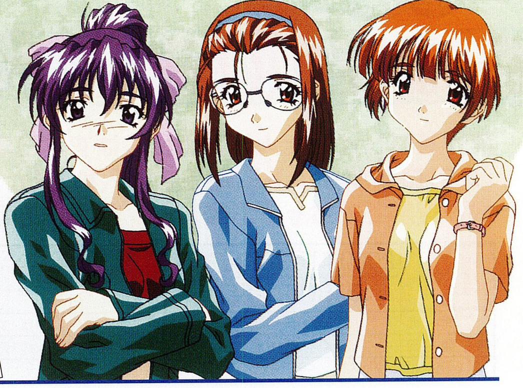


➡明日香のバックバンドにリードギターとして参加することになった千恵。しかし音楽性が異なるため、まったく噛み合わない。2人ともまったく退かないため、険悪な雰囲気に…

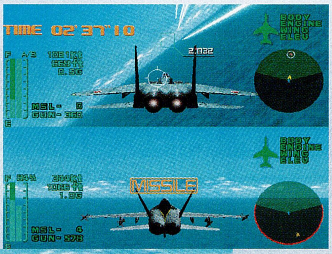
⬇「ナイショだよ、天下のアイドルが立ち読みなんて」。書店で情報誌を立ち読みしている明日香を見つける







対人戦で熱くなれ!! 画面分割はもちろん対戦ケーブルにも対応



➡左右方向の視認性を重視するなら、迷わず上下分割を選びたい



➡プレイ環境が整っている人は、ぜひトライしてほしい



⬅戦闘突入時の位置関係も自由に選べるのだ



⬅通常画面との違和感を感じないよう、調整がなされているぞ

同じ腕を磨いたもの同士、ドッグファイトで渡り合ってみたい! そんな欲求に対応するため、本作にはプレイヤーの環境に合わせた2つの対戦モードを用意している。1つ目はオーソドックスな「VS PLAY」。これは画面分割によるもので、プレイヤーの好みに応じて縦分割、横分割の切り替えが可能。2つ目は発売されたばかりの対戦ケーブルにいち早く対応している「CABLE PLAY」。こちらはある意味ヘビーユーザー向けだが、全画面の広い大空で思う存分戦える爽快感は格別だ。

AERO DANCING F™
エアロダンシングF

ドッグファイトもアクロフライトも存分に楽しめる

編集部が注目!!
期待作 追っかけ隊
CONTINUE TO REPORT

エアロダンシング
Aero Dancing™

轟隊長のひみつディスク

前作をプレイした人は言うに及ばず、このタイトルから『エアロ』ワールドに足を踏み入れても、確実にその愉悦が理解できちゃうお楽しみソフト、そのひみつって?

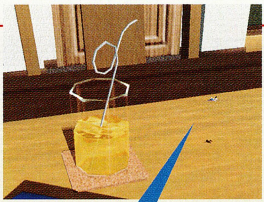
DC	2000年1月20日発売予定 / 2980円（税別）	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	1枚
		複数プレイ	未定
発売元	CSK総合研究所（CRI）	データセーブ	15・プレイデータ、環境設定
開発元	CSK総合研究所（CRI）	対応周辺機器等	ミッションスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス
ジャンル	その他	現在の開発状況	100%

"ひみつ"ならではのステージや超絶リプレイetcに酔いしれろ

全国津々浦々の『エアロ』マスターの名演、妙演、怪演を目の当たりにできるだけでなく、遊び心にあふれた新ステージも追加。いい意味でストイックさを取り払った、その内容を見ていきましょう。

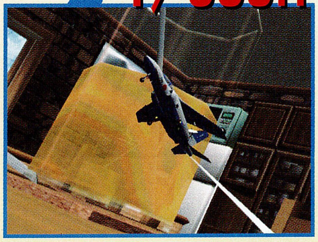
Free Flight

美しい島や都市、はたまた基地上空など、好みのステージで好きなだけ飛びまわれるこのモードに、「轟隊長のマイルーム」が加わったぞ。彼の趣味が見え隠れするインテリアの中を、900分の1スケールの機体で飛行する不思議な感覚。遊んでいるうちに彼の人柄さえ理解できるかもね。



➡小さな虫か? でもよーく近づいて見てみると…

スケール 1/900!?



➡なんとT-4じゃないですか! しかもしっかりスモークまでオンしちゃって!!

空戦技術を学ぶ!! 『F』のメインモード その流れを詳細解説

本作の志向するドッグファイトとは、パイロット同士の技術、知力を駆使したいわば大空の格闘技。そのスキルを磨く場が「FIGHTER PILOT MISSION」だ。ここに紹介したSTEP16は、リモコン操縦無人機「ドローン」を追尾、ガンのみで撃墜するというもの。これら訓練の繰り返しにより、パイロットとしての技量は自ずと高められていく。



これが「ドローン」。現実のパイロット訓練にも用いられている。目立つ機体色は視認性向上のためである

ドッグファイトというテーマにふさわしく、対人戦の環境、また前作にはありえなかった飛行シチュエーションなど、生まれ変わったシリーズ最新作の様子をお届け！

DC	2000年2月24日発売予定 5800円（税別）	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	1枚
		複数プレイ	2人同時
発売元	CSK総合研究所（CRI）	データセーブ	8・プレイデータ、環境設定
開発元	CSK総合研究所（CRI）	対応周辺機器等	ミッションスティック、ぷるぷるぱっく、対戦ケーブル、VGAボックス
ジャンル	シミュレーション	現在の開発状況	85%（12月24日現在）



客観的に訓練内容を把握。飛行ルートを確認

BRIEFING

訓練に入る前には、あの轟隊長がフルボイスで訓練の目的や手順を解説してくれる。前作とは異なり、ブリーフィングデモはリアルタイム3D映像にて展開。

PRACTICE

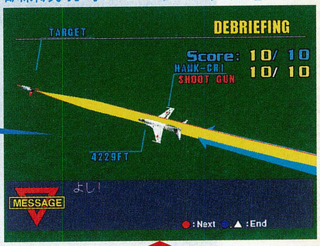
いよいよ訓練開始。飛行中にも山岡教官のナビゲートがある。慎重かつ正確な行動を心がけたい。

DEBRIEFING

終了後には、自分の飛行ルートや攻撃行動などを忠実に図解。失敗時にも理解を深められるのだ。

次ページではさらなる『F』の魅力に肉迫する！





自機の飛行をそっくりトレース。訓練成功時にはかなりの充実感が!

2タイトル、2カ月連続で登場

Fighter Pilot Mission step 16 などが楽しめる！

Sky Mission Attack

マップ内に配置されたリングを次々とくぐって得点を競うモード。前作とは全く異なるリング配置に加えて、取ったスコアに応じてパイロット称号が与えられる新機能も追加され、やりごたえがアップした。ちなみに轟隊長の部屋もしっかり飛べるようになっている。



今回より新登場のF-104Jで、地表スレスレのリングをゲット!!

Special Data

前作を持っている人へのささやかなプレゼント。本来なら一定条件を満たさないと使えないはずの機体がいきなり使用可能になっていたり、隠しステージを使った展示飛行ができるようになっている、シリーズ第1作専用の特別システムデータだ。前作でロードすれば全部で4つの効果が得られるぞ。



どうしても使えなかったあの機体が使えるかもよ!?

Gallery

これを見れば、この機体はこんな飛び方ができるのか！ という新鮮な驚き、または笑いに包まれることは必至。それもそのはず、ここには『エアロ』の公式HPで開催されたリプレイコンテストの中から、特に優れた作品をチョイスして収録しているのだ。その数全151作、リプレイの合計時間は5時間を超える大ボリュームだぞ。



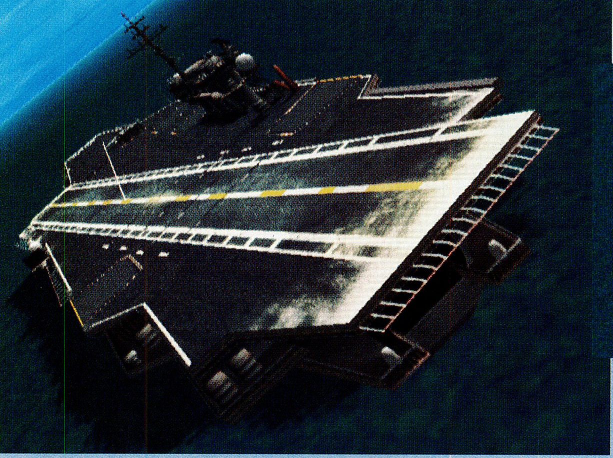
ある意味、新ステージ以上のインパクトを与えてくれるはず!

Option

基本的に前作と同じく、ボタンのコンフィグなどを調整できるモード。しかーし！ 一つだけ大きく異なる点が存在。それは、「PREVIEW」の項目に『F』の体験版が収録されている点だ。上に紹介した「FIGHTER PILOT MISSION」のリアルタイムデモを始め、プレイヤブルな新ステージその他が楽しめる予定。一足早く『F』の世界を楽しみたい人にも『ひみつディスク』は見逃せないものとなっている。

そして『F』の体験版を収録!!

『エアロ』と『ひみつ』の連携 『ひみつディスク』は、前作『エアロダンシング』を持っていなくても遊べるのは前述したとおり。ただし、前作を持っているプレイヤーなら使用できる機種が全12機となる（『ひみつディスク』のみの場合はT-4、F-1、F-2、F-4EJ、F-15DJ、F-104Jの全6機体を使用可能）。また前作のリプレイデータであれば『ひみつディスク』でもそのまま再生が可能だぞ。





⇧上空からの図。トムキャットの姿が確認できる

大海原の要塞

新たなシチュエーション 空母への発着艦を実現

『F』の隠し玉のひとつが、ここに紹介した空母の存在。これは自由に環境を選んでの飛行が楽しめる「FREE FLIGHT」モードに用意された新規ステージだ。もちろん細部ディテールにこだわった本作のこと、単なる背景であるはずもない。現実の空母同様発着艦もできるし、その際の各種ギミックの動きも実物をそのまま再現している。ただし着艦には、失速寸前の機体をコントロールする技量が要求される。それだけに成功したときの達成感は格別だぞ。

⇧このフライトデッキへ帰還を許されるのは、急制動装置を備えた下の艦載機仕様3機種のみとなる



⇦テクスチャーの質感がかもし出すリアリティ

フライトデッキの風景





⇧⇨いままさにカタパルトから射出されようという瞬間！



⇦哨戒任務にあたる…。そんなイメージの一コマだ

⇩陽の光を浴びる艦橋付近。細かなディテールが見事に再現されている



時間帯による差異



⇧日没が進むにつれ点灯するライト類。実に幻想的な風景でもある

艦載機はこの3機種だ!!



F-4J ファントム

全天候艦上戦闘機として誕生したF-4を、米海軍／海兵隊仕様として改修したバージョン。機体設計は古いものの、レーダーや火器管制システムなどがアップデートされ、現在も任務を遂行している機体だ。



F-4J 性能諸元

パワープラント：GE-J79-GE-17A
ターボファン・エンジン×2基
全幅：13.05m
全長：19.43m　全高：5.63m
最大速度：マッハ2以上
固定武装：M61A120mmバルカン砲

F-14A 性能諸元

パワープラント：TF30-P-412A／414A
ターボファン・エンジン×2基
全幅：19.54m（翼前進時）
11.65m（翼後退時）
全長：19.10m　全高：4.88m
最大速度：マッハ2.4
固定武装：M61A120mmバルカン砲

F-14A トムキャット

戦闘空中哨戒と甲板発進迎撃から成る、艦隊防空任務を第一の任務として設計された機体。10ヵ所に及ぶ懸吊架を装備し、多種にわたる空対空ミサイルを装備できる。形態可変タイプ主翼は、ゲーム中でももちろん実物同様に可動。



F／A-18 ホーネット

多用途戦術戦闘機として、防空および軽度の攻撃任務を兼任できる、汎用性の高いいわば何でも屋。ゆえに他の機体とは異なり、戦闘機を示すFと攻撃機を示すAを形式番号に持つ。



F／A-18 性能諸元

パワープラント：F404-GE-400
ターボファン×2基
全幅：11.43m（サイドワインダー装着時12.31m）
全長：17.07m　全高：4.66m
最大速度：マッハ1.9
固定武装：M61A120mmバルカン砲

3機種が海外機である理由

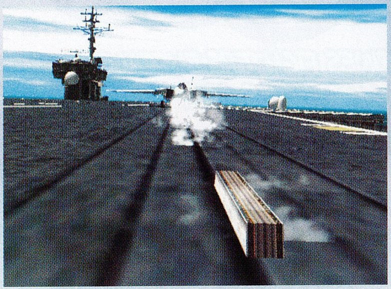
現在わが国の自衛隊は空母を保持していない。当然、自衛隊機の着艦装置は標準装備ではないため、必然的に海外艦載機が登場するわけだ。

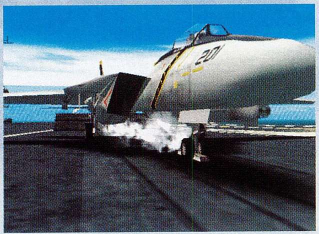
ディテールへのこだわりが生むリアリティ

うまく着艦が成功すると、現実のタッチ・アンド・ゴー訓練よろしく機体は射出準備に入る。その迫力を生み出すための演出、各部ギミックの作動について細かくチェックしてみよう。

シャトル

発艦ポジションへ自動的に搬送されたのち、機体の前方からはカタパルト装置、シャトルが下がってくる。これを前輪に装着し、射出時に高速で機体を曳航させるのだ。なお装着時には、ガクンと機体が身を沈める姿も確認できる。

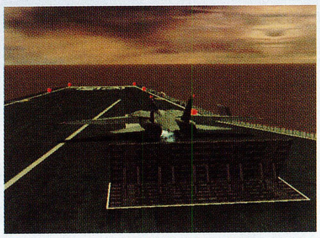




⬅⬆この小さな装置がシャトル。カタパルトから立ち上る蒸気にも注目

ジェットブラストディフレクター

発艦直前には、機体後方のエンジンノズルを全開にしてアフターバーナーを点火する。ここで高熱を遮断する働きを持つのがこの装置。発艦ポジション移動後しばらくすると、機体後方の遮蔽版がゆっくりと立ちあがるぞ。



⬆せり上がった部分が、後方へのジェット気流を食い止めてくれる

アレスティングフック

これぞ着艦になくてはならない装置。いかにフライトデッキが長いといえども、ファイナルアプローチからの制動距離にはまったく足りない。そこで空母のワイヤーへ、機体後方から展開されるアレスティングフックを引っ掛け、半ば強引に機体スピードを殺すわけだ。ここではピンと伸びるワイヤーの動きも見える。



⬇アレスティングフックの展開は、ギアダウンとほぼ同時に行われる

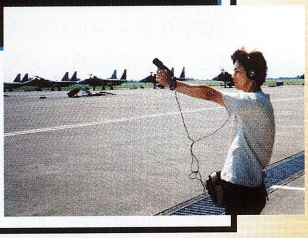


➡実機に見る同部品。カギ状の部分をフライトデッキ上のワイヤーに引っ掛ける

追っかけ隊のつぶやき

開発にあたっては、宮崎県の航空自衛隊新田原（にゅうたばる）基地への取材内容が大いに反映されている。まずゲーム中の機体が発するエンジン音。これは現地にて録音された実機のものを使っている。またドッグファイトに関する裏付けは飛行教導隊（アグレッサー）によるもの。そこから一度本物そのままのシミュレートエンジンを作製、それをゲームナイズしていくという作業により、開発が続いているのだ。その完成形がどのようなものになるか、非常に楽しみである。（井上　淳）





⬆➡実機の音取りや、ナイトフライトの取材を実行

敵機を追う"目"　パイロット視点がもたらす現実さながらの戦闘空間

ドッグファイト中のパイロットは、捉えた敵機を逃さないよう自らの目によって捕捉を続ける。それに対し、ゲーム中の視点は常に真正面を向いたものが多く、それではいち早く敵機の位置を捕捉、または動きを読むことは不可能となってしまう。そこで本作では、一度キャノピー内に捕捉した敵をパイロットの目線で追う、という視点を導入。ボタンを押し続けることで、通常視点からこの視点へと切り替わり、さらに押し続けることでズームを開始する。再び通常視点に戻すには、ボタンを放すだけという簡単操作なのだ。

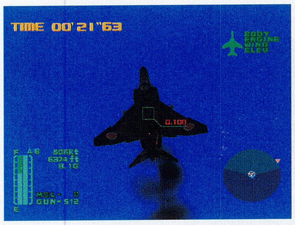
⬇機体の正面方向とは別に、パイロットの視線で敵機を追い始め…



しばらくするとズーム



➡さらに続けることで敵機を凝視するようにズームを開始。一度捕捉した敵機を逃しにくくなっている



➡場合によってはこんな角度の視線を送ることも



⬆常に画面の中心に敵機が位置する。精密射撃に使うという手もアリだ

コクピット形状によって視界にも変化が

この視点がもたらすのは、単によりよい捕捉性だけにとどまらない。キャノピー形態やパイロットの着座位置が実機に基づき再現されているため、視認性にも機体差が生じるのだ。一般的に設計年次の新しい機体ほど後方視界が確保されているが、そうでない機体は後方が見えにくい、そんなリアリティすら追求されている。

➡パイロットの目線の動きは違わないが、その視界は大きく異なったりする



編集部が注目!!

期待作 追っかけ隊

CONTINUE TO REPORT

独特な選手視点操作のコツを伝授!

プロ野球チームであそぼう!™

HAWKS LIONS BLUEWAVE MARINES FIGHTERS BUFFALOES DRAGONS GIANTS BAYSTARS SWALLOWS CARP TIGERS

『野球つく』のデータを動かせるのが本作のウリだが、純粋に野球ゲームとしても個性的な良作。今回はその独自の操作法のコツを紹介。

DC	発売中（12月23日）	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	1枚
	5800円	複数プレイ	2人同時
発売元	セガ	データセーブ	50以上・プレイデータ
開発元	セガ	対応周辺機器等	ぷるぷるぱっく、ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス
ジャンル	スポーツ	現在の開発状況	100%

投は現実さながらの組み立て 打と守は独特のコツが必要

本作は守備が野手視点だったり打撃時のカーソルが表示されないなど、かなり独特なシステムになっている。従来の野球ゲームに慣れている人は最初かなり戸惑うだろう。だが、慣れさえすればこれまでにない臨場感のあるプレイが堪能できるのだ。

そこで今回は、『あそぼう！』独自の投球・打撃・守備システムと、そのちょっとしたコツを紹介。思い通りに打てない&守れないで投げ出しかけている人は、これを読んで練習してみよう。

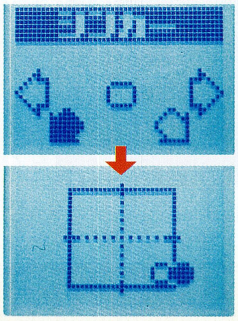


『野球つく』のデータも使用できる

投 上下左右、緩急でゆさぶれ!

本作はゲーム画面上にカーソルが表示されず、投球指示はすべてVMの画面でおこなわれる。まず球種を選択し、Rトリガーで投球開始。リリースするまでの間にコースを指定するのだ。VM画面で具体的にコースを指定できるので、初心者でも簡単にコーナーに投げ分けることができる。

投球の操作自体が簡単である以上、勝負の分かれ目はいかに相手の裏をかく投球ができるかにかかってくる。速球のあとにゆるい変化球を投げたり、外角内角、高め低めに散らすなど、現実の野球を参考に投球パターンを考えよう。



VM画面で球種を指定し、投球動作中にコースを指定。アナログキーで微妙なコースも狙いやすい

Rを引く長さも重要

画面上では投げようとしたコースが青、実際のコースがオレンジ（VMでは○と●）で表示され、ズレが生じることがある。これは投手の制球力にもよるが、投球時にRをすぐ放せば球速が増し制球が乱れやすく、Rを長めに引けば球速が遅く制球が正確になる。場面に応じて使い分けよう。

すぐ放すと…



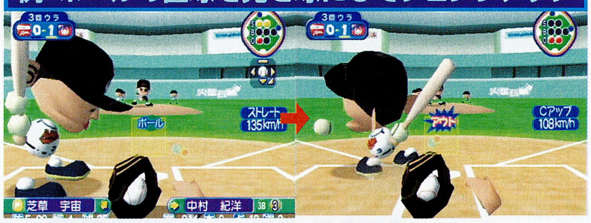
球速は増すが、コースがズレてボールに

長く引くと…



球速は落ちるが、コースはズレにくくなる

例:ボールの直球を見せ球にしてチェンジアップ



速球の捨て球のあとにチェンジアップを投げると、タイミングがとれず空振り

例:内角の直球を見せ球にして外角に変化球



内角への直球で打者の意識を引いておき、外角へ変化球。横十緩急のゆさぶり

先発は70～80球が目安

投手は体力の減少にともない、徐々に球速が衰え、制球や変化球のキレも悪くなってくる。その度合いは実際の野球よりも早く、だいたい先発は70球を越したら交代を考えておくべきだろう。

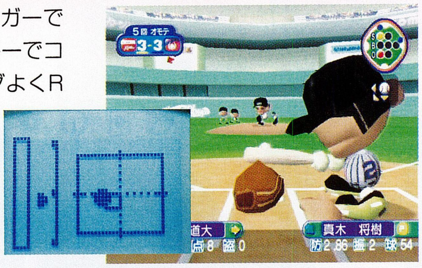
また交代時にLRトリガーを引くと、次の打者との相性を参照できる。ピンチには、これを参考にワンポイントリリーフを出すのも手だ。なお、代打時には逆に投手との相性を見ることが可能だ。



LRで打者との相性を参照できる

打 結局は慣れ。タイミングは早めに

打撃はRトリガーでテイクバック、アナログキーでコースを合わせ、タイミングよくRを放す…のだが、これが難しい。ゲーム画面上に目印がないので、どれくらいアナログキーを動かせばコースが合うかは、感覚で覚えるしかない。下の方法で練習しよう。



⬆スイング後、VMに結果（投球が●、スイングが□）が出る。これが一致するほどいい当たりに

コースが合わないなら

オプションで打撃ロックオンを最高にしておけば、多少コースが外れていても打てる。とりあえず大雑把に上下左右が投球と一致するよう意識して振ろう。



⬆最初はロックオンレベルを最高に。慣れたら徐々に下げていこう

タイミングが合わないなら

コースにアナログキーを合わせて振るシステム上、初心者は球筋を見すぎて振り遅れることが多い。Rを放すタイミングは、こころもち早めにしてみよう。



⬆最初はホームランパックンで打撃のタイミングを練習するといい

守 フライにはLを引くクセをつけろ

ゴロは打球に接触すれば捕れるので、あまり戸惑うことはないだろう。難しいのはフライで、頭上の矢印の方向に移動しながら落下地点（青い円筒）に入ればいいのだが、初心者は打球を見失いやすい。だがここでLを引いていれば、打球方向に視点を固定できる。打球が見やすく、移動方向もズレにくくなる。



⬅Aボタンを押せば打球に飛びついてくれる



⬆フライが上がったら、Lを引きながら落下地点へ一直線に向かおう

ポテンヒットに要注意

本作には、独特な「打球のクセ」がある。弱いゴロは止まりやすく、落下したフライはかなり大きく弾むのだ。ボテボテのヒットは外野手の前で止まることがあるので、前進して捕ること。ポテンヒットは深追いせず、十分距離を置いて頭上を抜かれないように。



⬆ポテンヒットが頭上を抜くことも

3種類のトレードでカードを集めよう

『あそぼう！』のお楽しみといえば、なんといっても選手カード収集。ペナント1試合ごとに10枚ずつ入手できるのだが、ダブリがあるためすべて集めるのは至難の業。そこで「トレード」の出番となる。トレード方法は3種類あり、①VMを持ちよってゲーム中でトレード、②VM同士をつないでトレード、③インターネットでのトレード、が可能だ。



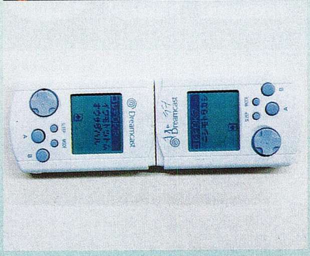
⬆入手したカードでチームを作れる

❶ ゲーム中で交換



⬆データの入ったVMがあれば、ゲーム中でトレードすることができる

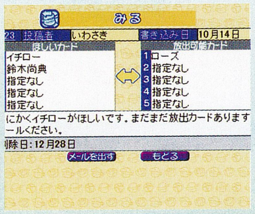
❷ VMで交換



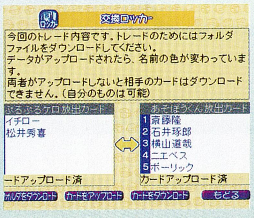
⬆DCがない場所でも、VM同士をつなげればどこでもトレードできる

❸ インターネットで交換

既に述べた2つの方法は近くに『あそぼう！』をプレイしている人がいないとムリだが、ネットなら問題なし！「あそぼう！」HPでもトレードができるのだ。アプローチの方法は2つあり、自分で「どのカードが欲しいか、どのカードを放出可能か」を投稿し返事を待つか、他者の投稿を読み、応じていいと思うものにメールを出すかだ。どちらにせよ交渉が成立したら、お互いのデータを「交換ロッカー」で交換できる。全国のユーザーが相手なら、きっと目当てのカードが見つかるぞ。



⬅投稿すると、それを見た人からメールが



⬅交渉が成立したら、交換ロッカーへ

トレードの流れ

- **トレード用BBSを読む** 投稿されたトレード内容を読み、いいものがあれば… → **メールを出す** 投稿者にメールを出す。交渉が成立したら交換ロッカーへ → **ロッカーで交換**
- **トレード用BBSに投稿** 自分の希望するトレード内容を投稿し、メールを待つ → **メールを読む** 交換相手を決めたら、交換ロッカーのキーワードを教える → **ロッカーで交換**

ロッカーで交換 双方投稿者の交換ロッカーに入り、自分のカードデータをアップロード。2人ともアップロードしたら、交換したカードを自分のところにダウンロードできる

アーケード・ヒッツ・ナウ

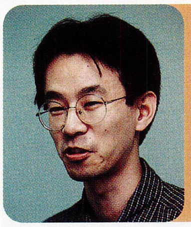
ARCADE HITS NOW

『バーチャストライカー』チームが贈る『バーチャNBA』の紹介＆『餓狼　MARK OF THE WOLVES』を攻略！

バーチャNBA

セガ（ソフト4研）
近日稼動予定

開発スタッフが語るNBAへの想い



セガ・エンタープライゼス
第四ソフト研究開発部
ディレクター
藤田　健太郎氏



セガ・エンタープライゼス
第四ソフト研究開発部
デザインディレクター
中込　博之氏

——まず、担当された仕事について教えてください。

藤田　仕様をまとめる企画的な仕事です。『バーチャNBA』は、『バーチャストライカー2』のノウハウを生かしたスポーツゲームを制作しようという話があって、バスケをやっていた私が提案したことからスタートしました。その後、NBAとの協力が決まって、1999年～2000年シーズンの最新データを反映することになったんです。

中込　キャラ、ステージ、モーションなどデザイン全般の統括です。

選手145人のモデリングはすべて異なる！

——NBA独特のルールは？

藤田　ちゃんとNBAのルールを再現していますよ。イリーガルディフェンスは、そうならないような動きをするようになっていますし。でも、バスケットに詳しくない方でも楽しめるようにファウルやフリースローはありません。そこは、ゲームの流れを重視しています。

——選手が似ていますよね。

中込　どうせ制作するなら1人1人個性を出したかったので、29チームにいる選手すべて違ったモデリングにしています。相手ディフェンダーと体重差があって、こちらが重い場合は、ボールをもったまま相手をぐいぐい押せます。

——選手の動きが多彩で、NBAっぽいと思いました。

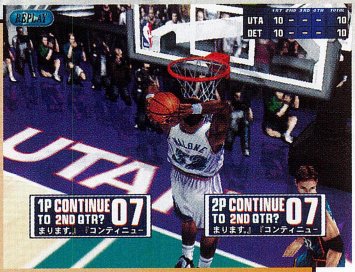
藤田　ただ、NBAらしさももちろんですが、基本的なモーションをきちんとやりたかったんです。必要な部分だけを制作するのではなく、ドリブルにしてもあらゆる状況に応じた基本的な動作をできるようにしたうえで、選手を動かしています。パスやシュートすべてあわせて1000パターンはありますから。これは、『バーチャストライカー』と同じコンセプトですね。

——ちなみに背景の観客やカメラマンの動きも細かいですよね。

中込　会場の雰囲気には本当にこだわっていますよ。観客とコートが近いので、観客の動きをおろそかにすると、会場の雰囲気が出なくなってしまいますから。これは、実際にNBAを取材した成果が出ているのではないかと思います。このゲームからNBAを知ってくれる人が増えるとうれしいですね。

レバー＋2ボタンのシンプルな操作

レバーは選手の移動（攻撃時はドリブル）、2つのボタンはパスとシュートに対応している。シュートボタンは、1回押すと選手がジャンプ。最高地点でボタンを放せば、ジャンプシュートが決まりやすい。また、ドリブルしながらシュートボタンでランニングシュート、ゴール下はダンクフックシュート等になる。



↑マローンのダンクシーンをリプレイで堪能。選手はすべて実名だ

NBAのルールを生かした駆け引きを実現

——対戦が楽しいですよね。

中込　チームによって有効な戦術にも違いがありますが、基本的にはノーマークができるように攻撃を組み立てます。でも、1つのパターンだけでは勝てません。こちらの戦術を読まれてディフェンスされるようなら、攻め方を変えなければなりませんし、時間帯によって戦術を考える必要があります。

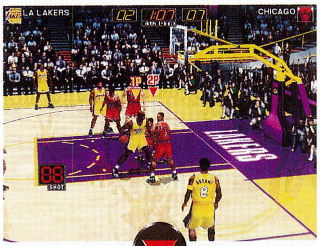
藤田　試合が均衡していて、残り時間が少なくなったときに、3ポイントを狙うかインサイドからダンクで2ポイントを狙うかといった駆け引きは、ブザービーターでの逆転もあって、盛り上がるんじゃないでしょうか？

——残り5秒でタイムアウトを取りたかったんですが（笑）。

藤田　NBAを知っている人は、その辺が楽しみ方としてありますね。

——DCへの移植というのは？

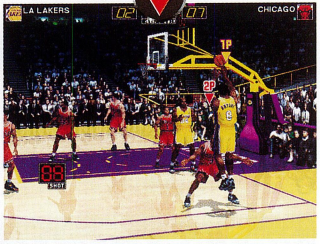
中込　今のところ考えてませんが、家庭用はプレイ時間の制約がないので、ファウルゲームの導入などいろいろとできるでしょうね。









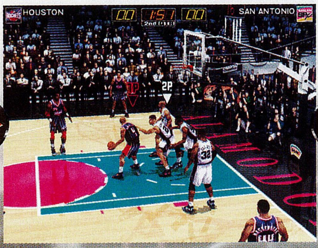


↑体重があれば、ゴール下まで相手を押せる。オニールのダンクが炸裂

↑あるいは、アウトサイドのコービーへパスしてスリーを狙ってもいい

↓↓バークレーが得意とするローポストからのフェードアウェイも再現





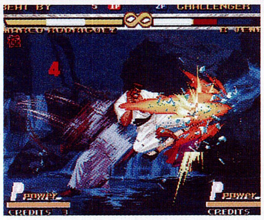


餓狼 GAROU MARK OF THE WOLVES

SNK／稼動中

世代交代した狼達の新システム

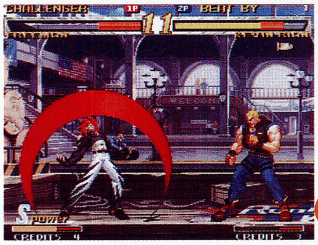
餓狼シリーズではお馴染みのラインシステムがなくなり、T.O.Pシステム、ジャストディフェンス、ブレーキングなど新システムが追加されている。その他に小ジャンプやダウン回避など、『KOF』のシステムも採用されているぞ。



⬆操作方法は『KOF』に似ている

T.O.Pシステム

キャラクタのパワーアップのタイミングを、試合前にライフゲージの3ヵ所のいずれかに設定することができる。ライフが設定したT.O.Pゲージにさしかかると、攻撃力が約2割上昇し、ライフが徐々に回復。そして、ガードクラッシュ値の高いT.O.Pアタックが使用できるようになるぞ。



⬆CDボタン同時押しで出るT.O.Pアタックはキャラクタごとに対空技、突進技など様々なものがある

ブレーキング

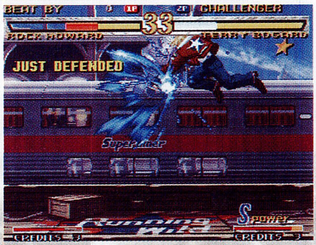
特定の必殺技にAB同時押しでキャンセルをかけることができる。これを使うことによって、必殺技キャンセル超必殺で大ダメージを奪うことができる。他に空キャンセルでゲージを溜めたり、技の隙をなくす利用法もある。



⬆ジェイフンは飛燕斬にキャンセルをかけて鳳凰脚を連続技にすることができるぞ

ジャストディフェンス

攻撃をギリギリまで引きつけてガードすると、体が青く光りライフを回復する事ができる。そして、光っている時にコマンドを入力することでガードキャンセルもできる。特に、T.O.Pアタックはボタンのみで出る必殺技なので、簡単にガードキャンセルが出せる。



⬆空中ガードはないが、空中ジャストディフェンスは可能

主人公は強い？



ロック・ハワード

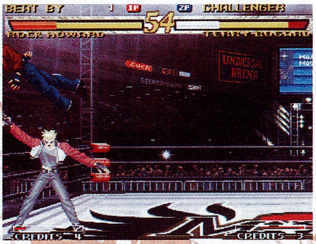
今回のライジングタックルは、対空で使っても相打ちが多いので使いにくい。そのため、当て身のクラックカウンター（B）とジャストディフェンスが非常に重要になってくる。ジャストディフェンス後は出の早いダブル烈風拳でガードキャンセルするのが簡単。

攻めは、大攻撃から連続技を狙うのではなく、牽制などでよく使うしゃがみ小キックからの烈風拳を狙っていこう。ゲージがある時は、しゃがみ小キック×2からシャインナックルやデッドリーレイブを連続技にすることもできるぞ。

投	虚空閃	→(←)+C
	烈風拳	↓↘→+A
	ダブル烈風拳	↓↘→+C
	クラックカウンター	↓↘→+BorD
	ハードエッジ	↓↙←+AorC
	レイジラン・Type「ダンク」	↓↙←+B
	レイジラン・Type「シフト」	↓↙←+D
	ライジングタックル	↓タメ↑+AorC
ブ	真空投げ	相手の近くで一回転+C
	羅刹	真空投げ後AB同時押し離すと発動
超	レイジングストーム	↓↘→↓↘→+A
超	シャインナックル	↓↘→↓↘→+B
潜	レイジングストーム	↓↘→↓↘→+C
潜	シャインナックル	↓↘→↓↘→+D
潜	デッドリーレイブ・ネオ	→↘↓↙←→+A後 A・A・B・B・C・C・D・D ↓↙←+C
T	オーバーヘッドキック	T.O.P発動中CD同時押し



⬆デッドリーレイブ・ネオを最後まで出すのもいいが、途中で止めて連続技、連携技にすることもできる



⬆真空投げはブレーキングをするとことで様々な空中連続技が可能

まだまだ現役でいける



テリー・ボガード

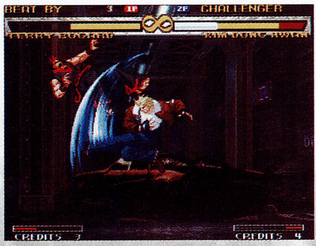
クラックシュートは出が遅く中段判定になった。だが、昔と変わらず、置いてジャンプ潰しに使っていくのが基本的な使い方。またパワーダンクがとても使いやすい。対空の判定が非常に強く一方的に負けることが少ない。地上で出す時は、ブレーキングをかければ反撃を受けないので多用していこう。

攻めは、しゃがみ小キック×2からの超必殺や、通常技からパワーチャージ×2かパワーダンクをブレーキングで、ヒットしたら超必殺につなげていこう。対空はパワーダンクだけで十分。超必殺で落とす時はパワーゲイザーよりも威力の高いバスターウルフで。

投	バスタースルー	→(←)+C
	パワーウェイブ	↓↘→+AorC
ブ	パワーダンク	→↓↘+BorD
	バーンナックル	↓↙←+AorC
	クラックシュート	↓↙←+BorD
	パワーチャージ	→→+AorC　3回連続入力
超	パワーゲイザー	↓↘←↓↘→+A
超	バスターウルフ	↓↘←↓↘→+B
潜	パワーゲイザー	↓↘←↓↘→+C
潜	バスターウルフ	↓↘←↓↘→+D
T	マックスダンク	T.O.P発動中CD同時押し



⬅超必殺がつながるしゃがみ小キック



⬆クラックシュートが空中カウンターヒットだとパワーゲイザーが確定



⬆潜在能力のバスターウルフ。この威力は狙うしかない！？

※コマンドはキャラクタが右向きのときのものです。また、表の「投」は投げ、「コ」はコマンド技、「ブ」はブレーキング可能、「超」は超必殺技、「潜」は潜在能力、「T」はT.O.Pアタックを表します。

弟は強いが兄は…

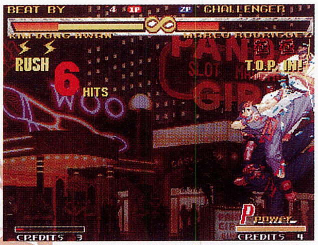

キム・ドンファン

連続技が密着してない限り、雷鳴弾と鳳凰脚でしか安定しないので弱いと思われがち。しかし、対空力の高い空砂塵と通常技性能が良く、立ち小パンチ発生が早く牽制に最適。しゃがみ小キックは近距離でヒットするとしゃがみ大パンチにつなぐことができる。また、中段の雷鳴斬と下段の紫電脚で2択ができる。紫電脚は当たると鳳凰脚などにつなげることができるので、狙う価値はある。だが、読まれると技を挟まれるので多用は危険。


コマンドが難しいオレ様鳳凰脚

投	体落し	→(←)+C
投	体捻り	空中で↑要素以外+C
コ	スーパージャンプ	下方向に一瞬入れてからジャンプ
コ	三角飛び	壁際でレバー反対方向に入力
コ	後ろ蹴り	ジャンプ中←+C
	紫電脚	↓↘→+BorD
ブ	空砂塵	→↓↘+BorD
	雷鳴斬	↓↙←+BorD
	飛翔脚	空中で↓+BorD
	足ビンタ	→↘↓↙←+C
超	スーパードンファン脚	空中で↓↘→↓↘→+A
超	雷鳴弾	↓↘→↓↘→+B
潜	スーパードンファン脚	空中で↓↘→↓↘→+C
潜	雷鳴弾	↓↘→↓↘→+D
潜	オレ様鳳凰脚	↓↘→↓↘→↓↘→+C
T	回転ドンファン	T.O.P発動中CD同時押し


紫電脚のヒット後はお好きにどうぞ


端でドンファン脚が入ると、もう1度ドンファン脚が。その後に…

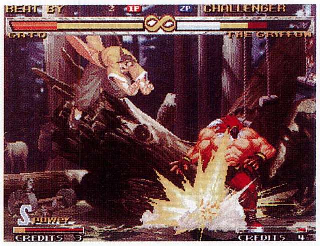
私は帰ってきた…？


牙刀

他のキャラクタに比べて追加や派生が多い。震牙はヒットしていたら必ず追加入力をしよう。風牙からの派生だが、孔牙は牽制に、弓牙と滑牙は中段と下段の2択でかけていく。旋牙は使う機会が少ないが、端の連続技で使用すると…。

ゲージは零牙を連続技に組み込んでいく。天龍烈牙はカッコイイが使う価値なし。対空は、雷牙でも返すことができるが、崩山砕壁牙で返すことで、雷牙や、超必殺につなぐことができる。

投	大遠心	→(←)+C
投	断絶腿	→(←)+D
コ	砕顎	→+A
コ	無乱蹴り	→+B
コ	空中振り向き	空中でCD同時押し
	震牙・弱	↓↘→+A
	追加入力	→→+A
	震牙・強	↓↘→+C
	追加入力	→→+C
ブ	雷牙	→↓↘+BorD
	風牙	↓↙←+BorD
	孔牙	風牙入力後A
	旋牙	風牙入力後B
	弓牙	風牙入力後C
	滑牙	風牙入力後D
	崩山砕壁牙	↓タメ↑+C
超	零牙	↓↘→↓↘→+A
超	龍牙	↓↘→↓↘→+B
潜	零牙	↓↘→↓↘→+C
潜	龍牙	↓↘→↓↘→+D
潜	天龍烈牙	→↓↘+AB同時押し3回連続入力
T	猛虎硬爬山	T.O.P発動中CD同時押し


風牙からの派生技の一つ孔牙。これでガンガン牽制しよう


隠し潜在能力の天龍烈牙。1、2回目で止まってもゲージはなくなる

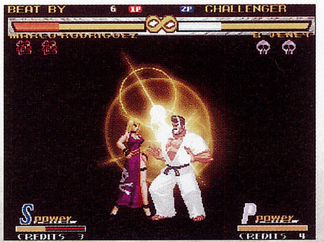
リョウ・サカザキ以上かも


マルコ・ロドリゲス

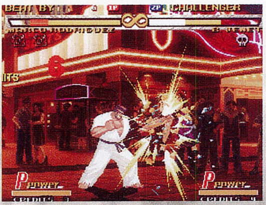
小パンチ、キック（しゃがみも含む）にキャンセルがかけられないため、大攻撃キャンセル必殺技になってしまう。だが、ヒットすれば大ダメージを奪うことができる。特に大虎咆ブレーキングからの暫烈拳や極限虎咆のダメージが高い。他に中段攻撃の極限肘から龍虎乱舞を連続技にすることもできる。

このキャラクタはゲージがあれば攻守共に非常に安定するので、ゲージ溜めが重要になってくる。普通に戦っていても必殺技を使用する機会が多いので溜めることが容易だが、相手がダウン中などに上、下段払いや虎咆をブレーキングして稼ぐ方法もあるぞ。

投	極限頭突き	→(←)+C
	極限肘	→+A
	虎煌拳	↓↘→+AorC
	飛燕疾風脚	↓↘→+BorD
	上段払い	↓↙←+A
	下段払い	↓↙←+B
	龍閃拳	Cタメ～放す　4段階で攻撃力アップ
	虎閃脚	Dタメ～放す　4段階で攻撃力アップ
ブ	虎咆	→↓↘+AorC
超	覇王翔孔拳	↓↘→↓↘→+A
超	極限虎咆	↓↘→↓↘→+B
潜	覇王翔孔拳	↓↘→↓↘→+C
潜	極限虎咆	↓↘→↓↘→+D
潜	龍虎乱舞	↓↘→↓↘→↓↘→+C連打 暗転中の連打回数で技が変化 LV1・0～2回　LV2・3～6回 LV3・7～9回　LV4・10回以上
T	暫烈拳	T.O.P発動中CD同時押し


龍虎乱舞は、この時の連射で技が4段階に変化するぞ


龍閃拳はタメると超必殺なみの威力に…


暫烈拳はガードキャンセルが有効

ハイヒールで殴れ

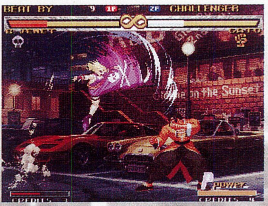

B.ジェニー

ジャンプが高く、同時にジャンプしても大抵こちらが高いところにいるので、ほとんど潰すことができる。ジャンプ攻撃と空中から斜めに降下しながらキックを出すハリア.ビーだけでも結構強い。ガードさせれば反撃を受けない小クレイジーイワンと中段で置いておけばジャンプ潰しにもなるガフルトマホーク。この2つを、しゃがみ小キックからの連続、連携技だけで安定。ゲージが溜まっているならば、小クレイジーイワンをディ.ハインドに替え、ブレーキングからのオーロラで大ダメージを奪うこともできる。しかし、目立って強いため対策を練られていることも…。


ハイヒールで殴る隠し潜在、アンニュイ・マドモアゼル。地上ジャストディフェンスのみ全段ヒットする

投	バイバイブー	→(←)+C
投	フォーリンクラッシュ	空中で↑要素以外+C
コ	スーパージャンプ	下方向に一瞬入れてからジャンプ
	バッフルズ	↓↘→+AorC
ブ	ディ.ハインド	↓↘→+BorD
	クレイジーイワン	↓↙←+AorC
	ガフルトマホーク	↓↙←+BorD
	ハリア.ビー	空中で↓+BorD連打
超	メニメニトービードゥ	↓↘→↓↘→+A
超	オーロラ	↓↘→↓↘→+B
潜	メニメニトービードゥ	↓↘→↓↘→+C
潜	オーロラ	↓↘→↓↘→+D
潜	アンニュイ・マドモアゼル	ジャストディフェンス中A,B,Cを順に押す
T	ローリングサンダー	T.O.P発動中CD同時押し


連続技はクレイジーイワンで安定


ガフルトマホークは置いてジャンプ潰しに

News Wave

年の暮れも近づいた今号では、1年を振り返っての大アンケートを実施。そのほか各種トピックも充実で、DCの年末ラインナップに負けないくらい、てんこ盛りの内容でお届けします。

TOPIC 読者と流通関係者にアンケートを実施！今年のDCはセガの孤軍奮闘だった!?

今回は年末特別企画として、読者と流通関係者に一大アンケートを実施。この1年のゲーム業界を振り返っていただいた。アンケートにご協力していただいたのは、編集部で無作為に選出した読者200名と小売店200店（複数回答可）。アンケートにより浮かび上がるこの1年のゲーム業界の状況はいかに？（表中の数字は得票数を表します）

Q1.DCこの1年を代表するタイトルは？

●読者

ソウルキャリバー	ナムコ	33
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	17
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	14
セガラリー2	セガ	12
魔剣X	アトラス	12
バーチャストライカー2 ver.2000.1	セガ	9
プロ野球チームをつくろう！	セガ	9
REVIVE... 〜蘇生〜	データイースト	9
ソニックアドベンチャー	セガ	7
シーマン〜禁断のペット〜	ビバリウム	5
バーチャファイター3tb	セガ	5

●流通関係者

シーマン〜禁断のペット〜	ビバリウム	64
ソウルキャリバー	ナムコ	32
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	20
プロ野球チームをつくろう！	セガ	10
シェンムー 一章 横須賀	セガ	8
機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…	バンダイ	4
セガラリー2	セガ	4
ソニックアドベンチャー	セガ	4

Q2.この1年頑張ったメーカーは？

●読者

スクウェア	32
カプコン	30
コナミ	16
ナムコ	11
セガ	9
任天堂	8
SCE	7
フロム・ソフトウエア	7
バンプレスト	6
なし	19

●流通関係者

コナミ	74
SCE	26
スクウェア	22
任天堂	22
カプコン	16
セガ	16
D3パブリッシャー	8
バンダイ	8
ナムコ	6
エニックス	4

Q3.この1年頑張ったDC参入メーカーは？

●読者

セガ	72
カプコン	23
ビバリウム	19
ナムコ	16
アトラス	5
スティング	4
データイースト	4
SNK	3
NECインターチャネル	3
なし	18

●流通関係者

セガ	124
ナムコ	64
カプコン	52
ビバリウム	40
ソニックチーム	4
エコール	3
アスキー	2
アトラス	2
SNK	2
なし	5

Q4.来年DCに期待することは？

●読者

もっと大容量のビジュアルメモリを出してほしい	32
良質のソフトをたくさん発売してほしい	30
ソフトの発売延期をなくしてほしい	8
RPGで遊びたい	7
ネット対応ゲームをもっと出してほしい	6
ＺＩＰドライブのいち早いリリース	6
通信環境の整備を望む	4
おもしろいCMを流して魅力的なプロモーション展開を	4

●流通関係者

DCならではのソフトを発売してほしい	26
ライトユーザー向けのタイトルを増やしてほしい	12
通信環境の整備を望む	10
ソフトの発売延期をなくしてほしい	8
サードパーティのさらなる参入	8
ソフトの価格を自由にしてほしい	8
大作を発売してユーザーにアピールしてほしい	6
再度の本体価格の値下げを期待する	4

やはりソフトの充実が急務？

「DCこの1年を代表するタイトルは？」との質問に対し、驚くべきことに読者が挙げてくれたタイトルは総数39にも及ぶ。多くの読者が自分だけの1本を持ってくれていることに嬉しい思いがする。

一方でDC参入メーカーについては読者、流通とも圧倒的にセガを挙げる声が多いのはいささか寂しいところ。サードパーティの奮起に期待したいが…。

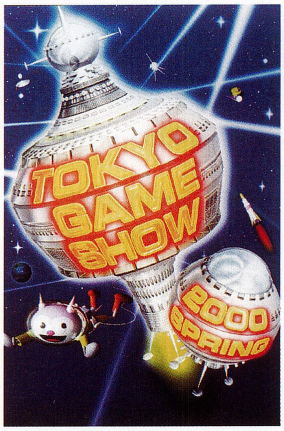
DCに期待する双方の声を見ても分かる通り飛躍のカギは、やはり良質のソフトを充実させることとネットワークにあるようだ。来年のDCに期待したい。

TOPIC 「東京ゲームショウ2000春」開催!! コピーは「新世紀がうなる祭典へ、ようこそ」

年2回の恒例行事「東京ゲームショウ2000春」の開催概要が先日発表された。詳細に関しては以下の通り。総出展予定メーカーが前回から7社減っての60社となったのはいささか寂しいところだが、PS2の発売直後ということもあり盛り上がること必至。迎え撃つDC陣営も大いに期待できそうだ。

また今回からCESA大賞が装いも新たに「日本ゲーム大賞」としてリニューアル。ユーザーに対してより開かれた、権威ある賞として生まれ変わることになった。

優れたコンピュータエンターテインメントソフトウェア作品に送られる日本ゲーム大賞では、現在一般ユーザーからの投票を受け付けている。大賞の発表は2000年3月30日（木）に行われる予定だ。



今回のメインビジュアル。コレが目印だね

●「東京ゲームショウ2000春」開催概要

日　時　2000年4月1日（土）、2日（日）10：00～17：00　**会　場**　千葉県・幕張メッセ

入場料　当日券／1200円、前売券／1000円（いずれも税込）

※小学生以下は無料。チケットは2月上旬より各種プレイガイドにて発売予定

問い合わせ先　03-5512-3154（東京ゲームショウイベントインフォメーションデスク）

●「第4回日本ゲーム大賞」投票要項

対象作品　1999年1月1日から同年12月31日までの間に日本国内で発売されたすべてのゲームソフト

投票方法　ハガキに①氏名、②住所、③電話番号、④年齢、⑤機種名、⑥ソフト名、⑦メーカー名を明記し、下記あて先まで。

投票者の中から抽選で豪華賞品をプレゼント。締め切りは2000年1月31日（月）消印有効。※1人1票まで

〒100－8617　東京都中央郵便局　私書箱1040号「第4回日本ゲーム大賞」係

問い合わせ先　03－3519－5157（日本ゲーム大賞インフォメーションデスク）

※受付時間は月～金の10：00～17：00まで。土、日、祝日は除く

TOPIC CESAが中古ソフトで新キャンペーン「許諾による中古ソフト販売の正常化の確立」を！

CESAでは年末から中古ソフトに関する新たな活動目標として「許諾による中古ソフト販売の正常化の確立」を目指すとの発表を行った。

もともとCESAでは'98年1月より「違法中古ソフト撲滅キャンペーン」を展開してきたが、今回①ゲームソフトメーカーの許諾を得ないで行われている中古ソフト売買を廃止する、②その根拠として、ゲームソフトは現行の著作権法上では「映画の著作物であり、頒布権が存在する」との2点に関し目的を達したものと判断し、新たな活動への移行を決定したものだ。今後CESAでは、中古販売の正常化に向けユーザー、販売店、ソフトメーカー、それぞれ誰もが納得できる新しい中古ソフト販売の仕組みを作ることを目指すとのこと。

実際には、具体的な活動内容に関しては一切決まっていないが、コーエーやエニックスといった、すでに一定の条件のもとで中古販売を許諾しているメーカーをお手本にしつつ、新たなるルール作りを模索していく模様だ。

中古問題に関しては、今年は東京地裁と大阪地裁でそれぞれ別の判決が下され、大きな話題となったばかり。そんな渦中のさなかにあってのCESAの方向転換に、取材陣からは「いわゆる歩みよりでは？」との厳しい質問が飛ぶ一幕もあった。

この件に関しARTS事務局では「特にコメントすることはありません」との返事。両者の歩み寄りはあるのか、今後のARTSの対応が注目される。



会見の模様から。来年以降中古問題はどのような展開を見せるのか？

TOPIC メガドラの名作をDCで! ゲームソフトのダウンロードサービスを開始!!

DCで往年の名作が楽しめる！セガではドリームキャスト用に、メガドライブやPCエンジンのソフトを配信するサービスを来年2月に開始すると発表した。

サービスを受けるには専用のGD－ROMが必要となり、ダウンロードされたデータは一定期間をおいて自動的に消えるようになっている。料金は数百円程度が予定されている。ソフトは300タイトルが用意されるとのことで、往年の名作に触れるいい機会だ。



今まで遊べなかった名作が手軽に遊べる！

◎今月のトピック◎

●セガ分社化

セガはゲーム開発9部門をそれぞれ分社化。優良子会社については株式公開に踏み切るとの経営方針を明らかにした。スリム化によりコスト削減を図るとともに、分社化により個々のクリエイターの意識を高めさせ、発売延期をなくさせるとの目的もあるようだ。

●『シーマン』に栄冠が！

優れたデジタルコンテンツに贈られる「第14回マルチメディアグランプリ 1999」。そのパッケージ部門のエンターテインメント賞をビバリウムの『シーマン～禁断のペット～』が受賞した。音声認識技術や独自のAI機能が評価された模様だ。ちなみにグランプリを受賞したのはSCEの『どこでもいっしょ』。

●『シェンムー』やってみる？

レンタルビデオショップとして知られるTSUTAYAでは「やってみる？無料体験レンタルキャンペーン」を2000年1月31日まで開催中。このキャンペーンでは、DC本体に加え体験版ソフト「What'sシェンムー～湯川専務を探せ～」を7泊8日の間無料で借りられる。また、同期間中はビデオ『「シェンムー」の知られざる世界』も無料でレンタルできるようになっているぞ。

●うらら様々

現在『スペースチャネル5』発売記念として「セガであそべるキャンペーン」を実施中だ。このキャンペーンでは、2000年1月31日（月）までにパートナーショップなどでDCのハードやソフトを購入したユーザーは、「ジョイポリス」や「セガワールド」など全国400店舗でメダルゲームが楽しめるというもの。

●いにしえのおもちゃを見られる

12月28日（火）～2000年1月9日（日）まで、東京・日本橋三越において「20世紀おもちゃ博物展」が開催される。「おもちゃ・遊びの世界からみた20世紀」をテーマとしたこの展示会には古今東西のおもちゃが集結。他では見られない秘蔵のコレクションもお目見えするぞ。入場料は一般／600円、中高校生／400円、小学生以下は無料。展示会は以後2001年8月まで全国のデパートなどで行われる予定だ。

TOPIC サクラ大戦特別感謝祭でオリジナルトレカをプレゼント！

来年に向けますます加速する「サクラプロジェクト2000」だが、この度「サクラ大戦特別感謝祭」が開催されることになった。このキャンペーン、2000年に発売が予定されているDCソフト『サクラ大戦』5タイトルを購入すると大帝国劇場謹製・花組カード「コレクションカード」がもれなくプレゼントされるというもの。5タイトルすべてを購入すると全種類のカードが揃うようになっている。

『サクラ』関連の話題をもうひとつ。あの「太正浪漫堂」2号店が大阪・心斎橋GIGO4Fにオープンした。『サクラ』グッズなら何でも手に入るこのお店、まさに関西方面のファンには朗報だね。

☎お問い合わせ先／06−6213−8024　（太正浪漫堂 心斎橋店）



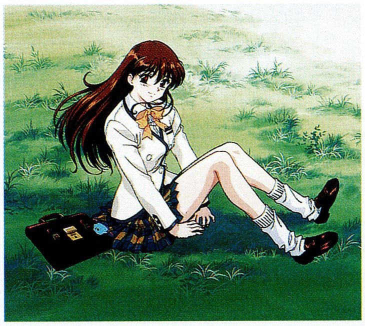


2000年1月6日に発売される『花組対戦コラムス2』にはエリカ（写真）のほか、さくらやマリアなど全部で6枚のカードがついてくる。また、『3』を買うと華飾り額オリジナル「フレーム」が抽選で1万名にプレゼントされる

TOPIC あの井上涼子が帰ってくる!! 『ルームメイト井上涼子〜COMPLETE BOX〜』発売!!

'97年2月に第1作目が発売されるや、サターンの時計機能を活用してのユニークなゲーム性が好評を博した『ルームメイト 井上涼子』。そのシリーズ4作品がこの度セットになって限定で2000本販売されることになった。その名も『ルームメイト井上涼子〜COMPLETE BOX〜』。

来年の3月に発売が予定されている本作は、今までのシリーズ4作品（『ROOMMATE〜井上涼子〜』、『ROOMMATE〜涼子in Summer Vacation〜』、『ルームメイト3〜涼子 風の輝く朝に〜』『涼子のおしゃべりルーム』）をBOX仕様にて完全パッケージ化。涼子から直送される手紙やオリジナルトレカなど、ファンには垂涎ものの購入者特典なども多数用意されているのだ。



こちらがBOXジャケットに予定されている涼子ちゃんのイラスト。彼女にもうすぐ会える

●『ルームメイト井上涼子〜COMPLETE BOX〜』
●2000年3月発売予定　●価格：1万5000円（税別）
●発売元：データム・ポリスター
●特典：涼子から直送される手紙、オリジナルトレカ（9枚セット）、CDケースつきカレンダー、オリジナルテレカなどを予定

Multi Media Park まるちめでぃあパーク

ゲーム関連の音楽や映像にまつわる話題からCDまでくまなく紹介してしまおうという欲張りなコーナー。今回も『Dの食卓2』や『サクラ大戦』、『REVIVE…〜蘇生〜』など、おなじみ人気作の音楽CDが続々登場だ。

CD　CDドラマ「REVIVE…〜蘇生〜」"Portrait" 2

●発売中（12月23日）●発売元：キングレコード
●定価：3059円（税込）



好評『REVIVE…』のドラマCDシリーズ第2弾。今回は希春&菜緒、由月&美澄、玲子にそれぞれスポットを当てたオムニバス形式の3話のオリジナルドラマを収録。



おなじみのメンバーなだけに収録も和気あいあいと進んだよう。「ゲームとは違った感覚のミステリなので、キャラクタの別の面をよく感じてもらえるのではないでしょうか」（希春役・雪之五月さん）とのコメントをいただいたぞ。ドラマCDは2月には第3弾が発売される予定だ。

CD　Dの食卓2 オリジナルサウンドトラック＋MIL CD

●発売中（12月17日）●発売元：ファーストスマイル・エンタテインメント
●定価：3500円（税込）



ファンが首を長くして待っていた『D2』のサントラが登場。飯野賢治氏の手による楽曲を完全収録。さらに、同梱のMIL CDでは『D2』の未公開映像を楽しめるのだ。

CD　サクラ大戦歌謡ショウ 帝国歌劇団 第3回花組特別公演 紅蜥蜴 〜サウンドアルバム〜

●発売中（12月22日）●発売元：マーベラス エンターテイメント
●定価：3150円（税込）



来年もっとも期待されるDCタイトル『サクラ大戦』関連のCDが2作品リリースされる。まずは、この夏上演され人気を呼んだ舞台「紅蜥蜴」のサントラ。広井氏による前説も特別収録。

CD　サクラ大戦第三期ドラマCDシリーズVol.2 新西遊記〜跳んでもハップン〜

●発売中（12月22日）●発売元：マーベラス エンターテイメント
●定価：3150円（税込）



好評ドラマCDシリーズ第2弾のお題目は「西遊記」。おなじみの面々がキャスティングをめぐって大騒ぎ！　書き下ろしを含む全10曲を収録しているのだ。

VD　アレクサンダー戦記 VOL.1

●発売中（12月24日）●発売元：メディアファクトリー
●定価：ビデオ／8000円　DVD／5800円（いずれも税別）



鬼才・荒俣宏氏原作の幻想味あふれる小説がプロデューサーりんたろう氏を始めとする豪華スタッフの手により映像化。来年春に発売予定のDC版の前に楽しむのもいいかも。全6巻で2巻ずつ毎月発売される。

NEW SOFT

Navigator

ニューソフトナビゲーター

僕らの夢を背負って飛び立つ 期待の15タイトル総力大放出！

『サクラ大戦』でおなじみのキャラが集う『花組対戦コラムス2』、ジャレコが放つ大作アクションADV、『CARRIER』を筆頭に、今回も粒ぞろいのソフト群を紹介！

DC 単なる落ちゲーじゃない！ 花組対戦コラムス2

- ●発売日：2000年1月6日
- ●価格（税別）：5800円
- ●発売元：セガ
- ●開発元：セガ／レッドカンパニー
- ●開発状況：100％

好評だったSS版の続編。今回は登場キャラに織姫とレニが加わっている。基本は落ちものの名作、『コラムス』と同じ。上から落ちてくる宝石を操作し、同色の宝石を縦、横、斜めのいずれかに3個以上並べて消していく。本作には「作戦」や攻撃、防御など、対戦ものの要素が加味されている。



⬆おなじみのキャラが、対戦で一喜一憂。豊かな表情を見せる



⬅キャラごとに攻撃力や防御力に違いがある

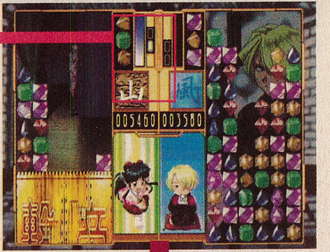
すぐには消えない「時宝石」



⬅時宝石は、その数字が消え、普通の宝石になるまで消せない

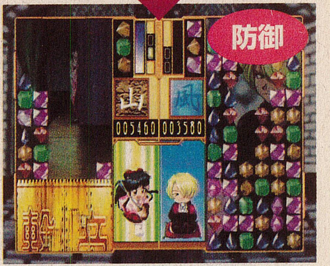
ゲージを溜めて攻撃＆防御

宝石を消すたびに溜まるゲージを消費すると、攻撃や防御を行うことができる。ゲージが溜まる量は、連鎖数や、選択した作戦によって変化する。





⬆「攻撃」を選ぶことにより、相手のフィールドに大量の時宝石が降る



⬆「防御」を選ぶと、一定量の宝石をまとめて消し、急場をしのげる

作戦一覧

風 ゲージが溜まるスピードが速い代わりに、攻撃・防御ともに、レベルの低いものしか使えない。	**林** ゲージの溜まるスピードも、攻撃・防御の性能も、すべてが標準的。あらゆる状況に対応できる。
火 他の作戦に比べ、ゲージの溜まるスピードは若干遅い。その代わり、攻撃コマンドは最強レベル。	**山** ゲージが溜まると、いきなり強力な攻撃が放てる。ただし、ゲージが溜まるスピードは最も遅い。

＊ストーリーモードの序盤を公開＊

ストーリーモードでは、隊長の大神一郎となって大帝国劇場内を移動し、出会った隊員たちと対戦しながら、ストーリーを読み進めていく。全隊員、8人分のストーリーが楽しめる。また、シリーズおなじみのシステム、「LIPS」も採用。制限時間内に、隊員たちに対してどのような対応をするか選ぶと、その結果に応じて隊員たちの能力が変わる。

LIPSが対戦に影響

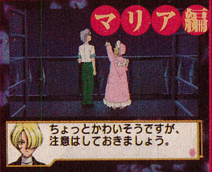
隊員との会話時の選択によって、信頼度が変化。それに比例して、対戦時における使用キャラの攻撃力などが変わっていく。







血まみれで倒れているアイリス。事件はあらぬ方向へ…？



隊員の夜更かしが多いと、マリアとともに夜回りすると…。



紅蘭の発明品のせいで、隊員の性格が入れ替わってしまう。



「わらしべ長者」をマネして、物々交換を強要する織姫の話。



なぜか記憶喪失の状態になってしまったすみれを救う。



アイリスの親友（クマのぬいぐるみ）ジャンポールを捜す。



すみれとの減量勝負のため、断食を始めたカンナの騒動。



飼い犬のフントの命名権をめぐり、隊員たちが対戦で争う。

マスターアップを目前に控えた開発陣に直撃インタビュー!!

CARRIER(キャリアー)

DC	2000年2月 6800円（税別）	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	1枚
		複数プレイ	1人用
発売元	ジャレコ	データセーブ	42・プレイデータ
開発元	ジャレコ	対応周辺機器等	ぷるぷるぱっく、VGAボックス
ジャンル	アクションアドベンチャー	現在の開発状況	99%（12月16日現在）

飽くなきクオリティアップを目指した結果、発売延期を余儀なくされてしまった『CARRIER』だが、ついに最終調整を残すのみとなった。そこで、開発陣に、開発秘話&苦労話、本作品の注目ポイントなどを尋ねると共に、ゲーム最新情報もキャッチしてきた。

妥協を許さぬ姿勢で築き上げられたクオリティ

——開発がスタートしたのはいつ頃になりますか？

市崎　企画自体は、'98年の春ぐらいから出てたんですよ。ジャレコのDC参入第1弾として、閉鎖空間で戦うという設定のゲームを作ってみたいなという感じで。とりあえずシナリオや世界観の設定だけ進めていって、ジャンルが決まって、実際の作業に入ったのが98年の8月。まあ、そんなに長くはないですよね。2年も3年も待たせているわけではないですから。

——開発の視点から見て、DCを扱った感触は？

吉田　やはり、従来機に比べると高スペックなので、思い浮かべたとおりの表現がだいぶ自由にできるようになったところが大きいですかね。テクスチャーもいっぱい使えるし、そういった面では扱いやすかった。あと、開発環境が初期の段階から整っていたので、開発しやすかったですね。

——とすると、技術的な苦労はあまりなかったとか？

吉田　まったく苦労はしてないわけではないですけど…。苦労と言うよりも努力。ハードのスペックが高いぶん、ユーザーの期待も高くなるわけじゃないですか。そこで、期待に応えるものにしなくちゃということで、"クオリティアップ"の作業に一番苦労しました。特に、秒間60フレームを維持したまま表現を底上げするというのが大変でしたね。

——では具体的に、"クオリティアップ"した部分というと？

吉田　特にキャラクタ関連。ポリゴン数をギリギリまでアップし、よりリアルな動きになるようにモーションを何度も撮り直して。

——そういえば、キャラクタの顔って、初期バージョンの頃からだいぶ変わりましたよね。

吉田　顔に関しては、もう5、6回は変わってますね。2ヵ月に1回は変わってましたから（笑）。

——プレイしていて、背景のオブジェクトにかなりのポリゴン数を使っているなと感じたんですけど、具体的にはどれくらいに？

吉田　実は、背景はそうでもないんですよ。技術的なこともあるんで一概にいくつとは言えないんですが、頂点数で数えて1フレームあたり1500程度。敵がたくさん出現すると、8000～10000といったところですかね。

——プログラマーとして、特にこだわった演出部分は？

吉田　たとえば、銃を撃った時の薬莢だとか、背景への当たり判定だとかの処理。プレイしている人が、さりげなく気がついてくれればいいかなって感じの部分が多いんですけどね。

——それじゃあ、人によっては気がつかないなんてことも…。

吉田　やはり、不自然なところのほうが気づきやすいわけじゃないですか。そういった不自然さをなくすという方向性でやっていますから、それでもいいんですよ。甲板に叩きつける雨だとか、水溜りの波紋や水泡だとか、自然物の表現はかなりしっかりとしたものになったんじゃないかなと。

——では、こういったジャンルに決定したきっかけは？

市崎　『CARRIER』の制作に入る前に、吉田のチームがPSでファンタジー系の3Dゲームを作っていたんですよ。その後、DCでゲームを制作するとなった時に、PSではできなかったことがいっぱいあるからDCでぜひやってみたいと。で、DCのユーザー年齢層を考えると、PSよりは上になるだろうということで、リアル系のアクションアドベンチャータイプといった内容に落ち着きました。

——具体的にDCでできるようになったこととは？

市崎　企画的にと言うよりも、プログラム上の制限でというのが多いですね。早い話が、「フルポリゴンでやりたいけどできない」みたいな。まず、フルポリゴンでカメラを動かしたいという単純なところからスタートしてますね。

——スコープを使うと、普段のカメラワークでは見られない天井部分を見られるところとかですね。

市崎　そうそう、そういうのができなかったんですよ。イベントとかで視点を変える時に、一旦画面を切り替えないとできなかったところが、カメラの回りこみでできるとか、そういった演出ですよね。そこから、「じゃあ実際にはどんなことができる？」という話になって、シナリオや設定の肉づけになっていったという感じですね。

——すると、ゲームの内容に関しては、DC用にアイデアを考えたというよりも、以前からやってみたかったけれど、できなかったことがやっとDCでできるようになったという感じですか？

市崎　吉田の方も、「DCならではのこととは？」と聞かれるまでもなく、それだけがやりたくて制作していたみたいな感じで。プログラマー的にはね。企画の人間は、「じゃあそれならば」ってことで、いろいろと新しいアイデアに挑戦していましたよ。

——では具体的に、企画の方で

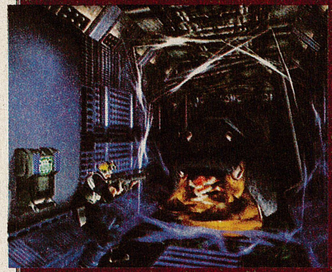
PickUp!! オープニング——ヘイムダルからの迎撃

調査隊の一員として、事故現場であるヘイムダルに向かうジャックとジェシファー。だが、ヘイムダルからの不測の砲撃により、2人が乗ったヘリはヘイムダルの甲板に不時着するのであった。

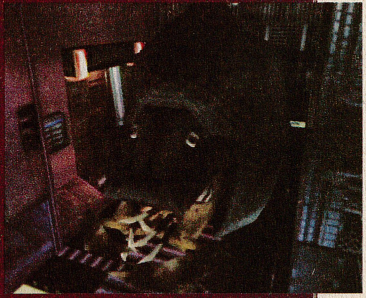


PickUp!! 第4層——巨大イモムシ・メガラルヴァ

床に大穴を空け、巣を構えている巨大イモムシ・メガラルヴァ。人間に対して敵意を持っているかどうかは不明だが、進路に立ちはだかるものは、すべてなぎ倒して突き進んでいく。ちなみに、「ラルヴァ」とは、古代神話に伝わる邪霊魂のこと。いったい、その名は何を意味するのか…？

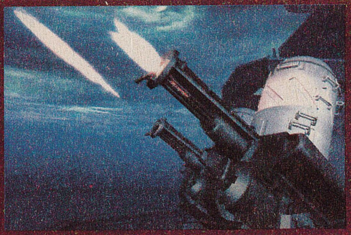
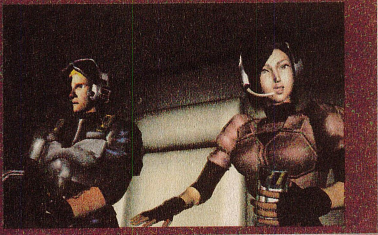


⇧奇声を上げつつ、巣から這い出してくるメガラルヴァ。正面から太刀打ちできる相手なのか!?



⇧通路を完全に占拠してしまうほどの巨体は、それだけで人間にとっての脅威となりうる

※今回インタビューに応じていただいたのは、開発の指揮を執った市崎氏、企画サイドから古川氏と小野寺氏、メインプログラマーの吉田氏の4名。いずれも、『CARRIER』開発チームの中心となっている方々だ。

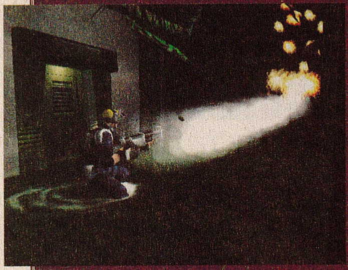


PickUp!! 第5層――浸水したエリアでの戦闘

場所によっては、完全に下半身が水没してしまうほど浸水している。水の抵抗によって動きが制限されるため、戦闘を行うにはあまりにも困難な状況だ。さらに、水の中に棲まう存在も…。



⬅この程度ならまだマシな方だろう



⬆一撃の威力が高いグレネードランチャーが有効かも？



⬆半漁人のようなクリーチャー。水の抵抗などないかのごとく動く

挑戦した部分と言うのは？

小野寺　ドラマ部分の演出ですね。より映画的に、カメラワークもクレーンカメラっぽくとか自由に、固定された感じにならないように、実際に映画を作っている方々の監修も受けて仕上げています。もちろん、ゲーム内で動いている部分に関しても、いろいろとできることはありましたよね。

古川　雨のシーンからゲームをスタートさせたかったというのがあって。実際に見てもらえればわかりますけれど、風に吹きつけられた水滴が壁に当たっている表現なんかは、上手くいきましたよ。

小野寺　細部にまでこだわって作っていたので、後からの変更が非常にやりやすかったですね。「ここのカメラワークをちょっと変えたい」という時に、どの方向から見せても大丈夫なクオリティなので、企画としてもいろいろと味付けのしがいがありました。

市崎　例えば、ゲーム中1回通過するだけの通路なのに、ずーっと引いた位置からカメラを寄せていくといった演出をしていたりと、贅沢なことをやってますよ。「いつのまにこんなことやってたの」といった感じで、けっこう企画の方で好きなことやってました。下から煽るようにとか、逆に俯瞰から一気に寄せてとか、自由な演出が活きていると思いますよ。

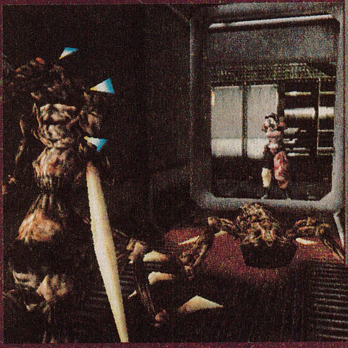
古川　そんなんだから、先ほど吉田が言っていたように、「秒間60フレームを維持～」といったことになっちゃったんですけどね（笑）。好きなこと言っておきながら、60フレームは維持しろって。

――確かに、プログラマーの方々は大変だったことでしょうね。

古川　まあ、いろいろと直しがあったにせよ、比較的スムーズに開発が進んだのは、メインプログラマーである吉田がDCの性能を把握するのが早かったというのが一番の要因だったと思いますよ。開発初期の時点でDCの性能を過剰評価し過ぎていなかったんで、いざやってみたら破綻、ということもなく、しっかりとやりたいことを組み込めました。

PickUp!! ジェシファー編――事故の真相を追う

同じ調査隊のメンバーでありながら、ジャックとは別行動をとるジェシファー。彼女を使ってプレイするには、まずジャック編をクリアーしなくてはならない。その後、アナザーエピソードとして、ジェシファー編がプレイできるという仕様になっているのだ。



⬅➡本来は情報部所属の人間だが、こと戦闘に関しても高い能力を持つ

『CARRIER』の裏を探る第2のシナリオ

――今回、もうひとりの主人公である、ジェシファーが戦っている画面が公開となりましたが、ジャックとの違いは？

小野寺　ジャックの場合は、甲板からスタートし、第1層から最下層まで降りて行って、最後は甲板から脱出という展開になっているんですけど、ジェシファーの場合は最下層からスタートします。与えられた任務は、戦闘や救出活動ではなくノーブルという科学者から事件のデータを受け取って、本部に持ち帰るというのが最優先事項。そもそも、ジャックが白兵戦を主とした部隊から参加しているメンバーであるのに対して、ジェシファーは情報部から派遣されていますから。

古川　同じルートのキャラ換えということではないんで、まったく別な展開になりますね。

――ザッピングのような？

小野寺　そうですね。途中でジャックと出会うシーンなどもありますし、ジャック編でも登場していたキャラクタが、実はジェシファーと一緒にこんなことをしてたんだ、というのが判明したりとか。ジャック編が終わったあと、ジェシファー編をプレイして、「なるほど、あのときのアレはこういうことだったんだ」というのがわかるような作りにしています。

――ゲームキャラクタとしての性能はジャックと違いますか？

古川　所持している武器の違いとかはありますけど、性能自体は同じにしてあります。性能で差別化するのではなく、ストーリー展開と敵の出現の仕方で、プレイ感はかなり違ったものになってます。

小野寺　イベントなども、ジャック編の場合だと「爆弾を駆使しながら～」といったようなアクション性の高いものが多いのに対して、ジェシファー編の場合は、アクションというよりも、ストーリーの裏を追って行くみたいなものが多くなっています。

DC 70年代ロボアニメ調格闘

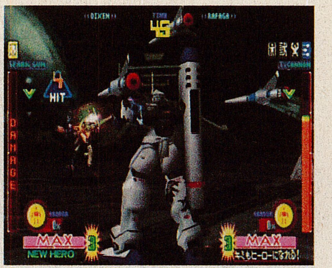
超鋼戦記キカイオー

- ●発売日：1月13日
- ●価格（税別）：6800円
- ●発売元：カプコン
- ●開発元：カプコン
- ●現在の開発状況：100%

往年のロボットアニメの熱いノリと、単純かつ爽快な戦闘システムで、業務用にて絶大な支持を受けた『超鋼戦記キカイオー』。DC版では、声優の起用、オリジナルモードの充実、ライバルキャラ「轟雷」が使用可能になるなど、各要素を追加しての登場となる。



⬆声優の起用により、デモシーンの会話が全てフルボイスになった



⬆激しい対戦シーン。ロボットならではの派手な攻撃が炸裂する

ストーリー、OPムービーの演出が熱いッ！

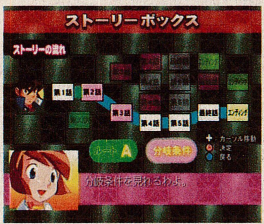
全9キャラ（前述の「轟雷」含む）にはそれぞれストーリーモードが存在。ロボットアニメばりにハイテンションで展開するシナリオは、本作の大きな魅力のひとつだ。このストーリーモードはマルチシナリオになっており、戦闘中の条件（ダウンを奪われない、ファイナルアタックで倒すなど）によって分岐。マルチエンディングへと繋がっていくのだ。



➡熱いストーリー展開がとにかく燃える!!



⬆OPムービーはテーマソング付きだ

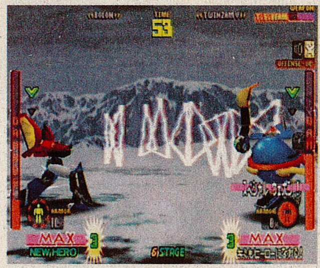


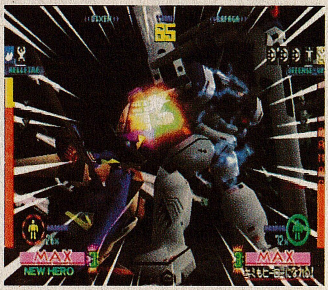
➡ストーリー分岐の条件を閲覧可能になった

簡単操作でド派手な闘い！

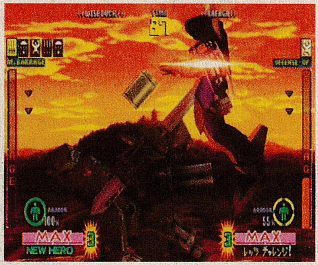
戦闘では複雑な操作を必要とせず、簡単に強力な技を出すことができる。使うボタンは、方向キー以外では、ガード、ジャンプ、A攻撃、B攻撃の4つだけだ。また、体力以外にアーマー値が存在。これは攻撃をガードすると減少し、0になると攻撃をガードしても体力を削られるようになる。

⬇フィールド内は自由に移動可能。相手の攻撃を避けることも可能





➡ラファーガの必殺技が命中。大技で決めるとこんな演出も！



⬆ワイズダックのパイルが相手を貫く。男らしい武器だ！

フィニッシュを決めろ！

戦闘中に一定の条件を満たすことで使用可能になる「ファイナルアタック」。これはバトル中に1度のみ使え、ヒットさせると相手の体力を全て奪える超大技だ。各キャラごとに用意されたファイナルアタックはどれも豪快！



⬅ファイナルアタックの演出はどれも派手

⬅ヒットすれば全体力を奪う。この瞬間、勝利確定である

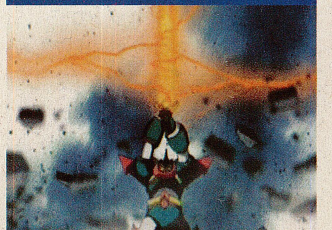
DCオリジナル要素満載の「タツミテクノドーム」

ヒーローチャレンジモードやVMミニゲームで稼いだ資金を「タツミテクノドーム」で使えば、数々のおまけ要素が得られる。右はその一部。これ以外にもカラオケを始めとした多数の要素がある。



➡ヒーローチャレンジモードで資金を稼げ

アニメーションボックス



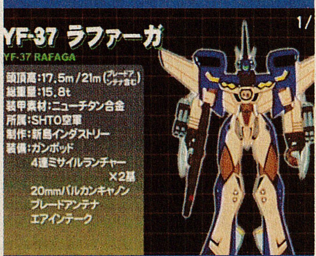
OVAばりの高クオリティアニメがOPテーマとともに流れる。とにかく一見の価値アリ！

ムービーボックス



各ロボットの発進ムービーが閲覧可能。轟雷を除く8体にそれぞれ用意されており、美しいCGムービーが流れるぞ。

データボックス

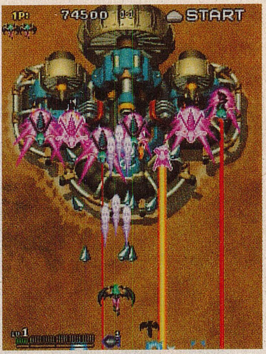


各ロボット、パイロットの詳細なデータを見られる。設定資料も含まれており、イラストラフなども存在する。

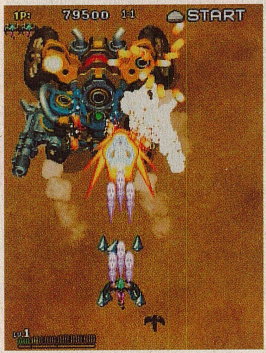
DC 名作STGにモリガンが乱入！
ガンバード2

●発売日：未定
●価格（税別）：未定
●発売元：カプコン
●開発元：彩京
●現在の開発状況：80%（12月17日現在）

シューティングゲーム界の雄、彩京の名作STG『ガンバード2』。業務用で絶大な人気を誇った本作を、カプコンと彩京が手を組んで移植する。当然、単なる移植に留まらず、数々のオリジナル要素を搭載。その中でも注目したいのが、『ヴァンパイア』シリーズのモリガンが使用可能になったことだ！



『ヴァンパイア』でお馴染みの必殺技。溜め攻撃の1つか!?



ストーリーは当然オリジナル。彼女の目的は果たして…？

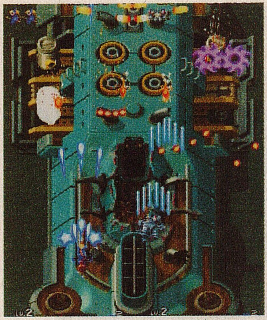


最強の夢魔モリガン様が参戦！

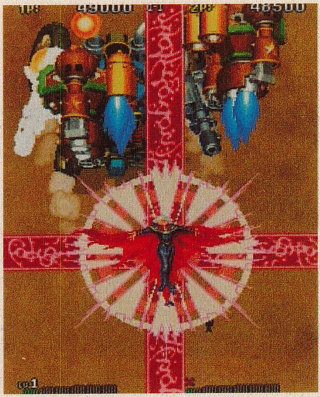
艶やかなモリガン様。魔界最強のサッキュバス（夢魔）だ

全7ステージの激烈シューティング!!

ステージは全7つ。選択キャラによってステージ間デモが変化する。そして、シューティングシーンは激烈＆絶妙なバランス。「レベル制溜め撃ち攻撃」や「接近攻撃」といった本作ならではのシステムが戦いをより熱くする！



高品質のシューティングシーン。避けて、撃って、倒せ！



ボムが炸裂！　激しいシューティングバトルが胸を熱くする！



ステージ間の掛け合いも見どころ。キャラの組み合わせで話は変化

インターネットにも対応

『ギガウィング』で好評だったインターネットモードを本作も搭載。詳細は未定だが、ランキングやダウンロードは本作も健在か…？

DC イベントシーンを公開
精霊機ライブレード

●発売日：未定
●価格（税別）：未定
●発売元：ウィンキーソフト
●開発元：ウィンキーソフト
●現在の開発状況：？%（12月17日現在）

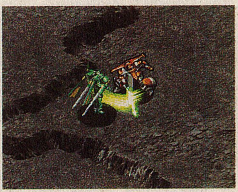
『スパロボ』シリーズを制作してきたウィンキーソフトが手掛けるオリジナルシミュレーションRPG『精霊機ライブレード』。本作の見どころは完成度の高いSLGパートと、恋愛シミュレーションの要素を含むADV、プライベートパート。ストーリーはミッションクリア形式になっており、この3つのパートを進めることで話は進んでいくのだ。



現実世界と異世界をまたぐ壮大なストーリーと、キャラクタたちの個性、魅力は本作の大きな魅力である

SLGパートは戦術バトル

戦闘シーンはターン制のシミュレーションバトル。精霊機と呼ばれる味方ユニットに命令を出し、敵ユニットを破壊していく。また、地形効果や方向修正、高低差といった概念も存在する。



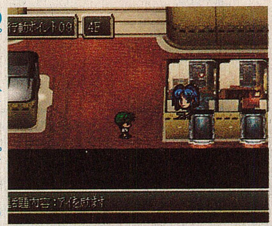
高画質の美しい戦い。剣のエフェクトには要注目！



カットインの演出もある。声優によるボイス付き

ADVパートでは女の子と仲良くなれる

シナリオが語られるADVパート。途中の会話では、仲間との信頼度（or恋愛度）の変化やストーリー分岐なども発生する。そしてマップ上を自由に行動し、仲間と交流を深めるのがプライベートパート。このパートでは通常の会話以外に、一定の条件を満たすことで、信頼度を大幅に上昇させられるイベントが発生する。この両パートは、まさに恋愛シミュレーション風の作りとなっているわけだ。



プライベートパートの移動画面がこれ



イベント画面。何やら驚いているのは、主人公の幼なじみ、カスミ



女の子との仲が進めば新たなイベントも発生。何やら大変な場面のようですが…？

DC 全米No.1タイトル、上陸
NFL2K

●発売日：2000年1月20日
●価格（税別）：5800円
●発売元：セガ
●開発元：セガ
●開発状況：100%

アメリカで50万本以上のヒットとなったアメリカンフットボールゲームが日本上陸。NFL（全米プロフットボールリーグ）の全選手が実名で登場、モーションキャプチャーで再現された激しいプレイが画面上に展開する。プラクティス、チュートリアルモードも完備され、アメフト初心者もOKだ。



⬆エンドゾーンへタッチダウンパス

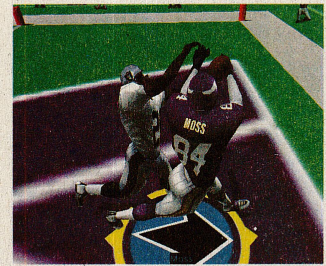


⬆強烈なクォーターバックサック！



⬅実写を用いたテレビ中継風の選手紹介

⬇バイキングス・モス選手の芸術的なタッチダウンパスキャッチ！



約500種類のフォーメーションを駆使

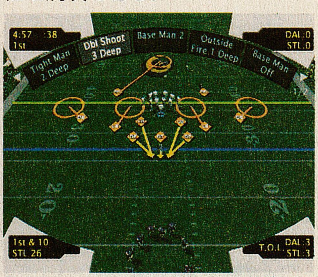
アメフトというと派手な肉弾戦が目立つが、綿密に練られた戦略を駆使するシステマチックなスポーツでもある。その点、本作では約500種類ものフォーメーションやシステムが用意され、操作外選手の動きにも最新のAI（人口頭脳）を採用。アメフト本来の深い戦略性を満喫できる。

Iフォーメーションからのラン

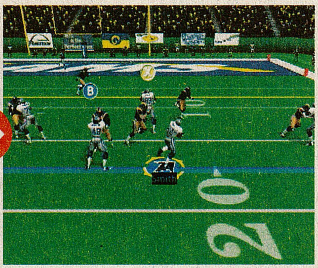




⬆システム選択画面。Iフォーメーションからランプレイだ



⬆ディフェンスのシステム選択画面。相手の出方を読むことが重要



⬆フルバックの好ブロックでディフェンスに穴が空いた！行け！

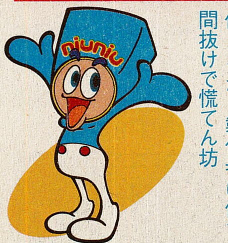
DC 磁力を使って大冒険
スーパーマグネチックニュウニュウ

●発売日：2000年2月
●価格（税別）：5800円
●発売元：元気
●開発元：元気
●現在の開発状況：90%（12月16日現在）

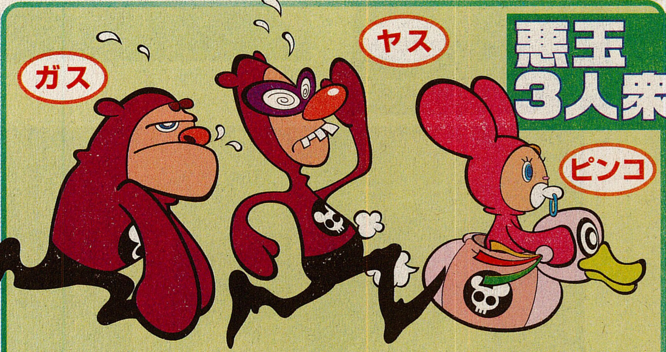
磁力をモチーフにした異色の3Dアクションゲーム。街を荒らす悪玉3人衆を倒すため、磁力攻撃装置ジバを搭載したロボット・ニュウニュウが立ちあがる!! ポップな世界を舞台に、ちょっとお間抜けな戦いが展開するのだ。

なお、ホームページ上でのサービスも予定されている。

ニュウニュウ



⬅いちおう世界平和のために作られたロボット。強力な磁力攻撃・ジバを使えるが、製作者に似て間抜けで慌てん坊

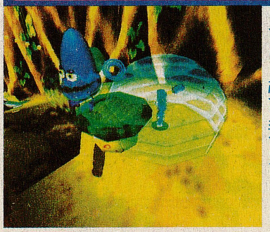


⬆某有名悪役トリオを連想させる3人。ピンコは口が悪くて悪事が大好き。ヤスは頭がいいけどセコくてエロい。ガスは暴れん坊の小学16年生

磁力を利用した多彩なアクション

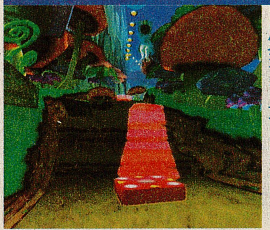
ニュウニュウは体の周りに赤と青2種類のジバを出すことができる。通常の磁石と同様、同色なら反発し、異色なら引きつけ合う性格を持っている。これを利用して敵を倒したり、さまざまなジバギミックを突破していくのだ。

敵を弾き飛ばす



⬅敵と同色のジバをぶつけ、弾き飛ばす

反発力でジャンプ



⬅同色のジバをぶつけ反発力で大ジャンプ！

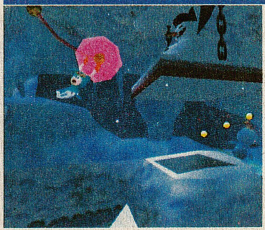
吸い寄せて投げる





⬅敵と異色のジバを出せば、くっつけてエネキューブに閉じ込められる。それを投げることも可能

仕掛けにくっつく



⬅ジバを利用して振り子にくっついてみよう

DC 最新の『3rd』の曲も収録！
Dance Dance Revolution 2nd MIX DC

●発売日：2000年2月17日
●価格（税別）：5800円
●発売元：コナミ
●開発元：コナミ
●開発状況：？％

アーケードの人気作の移植。流れる譜面に沿って、専用コントローラ（ソフトと同日発売、5800円）の矢印を踏むというもの。DC版では、初代『DDR』及び『2nd』の全曲を収録するとともに、最新作『3rd』からも4曲を収録。

収録曲数44曲！



⇨ずらっと並んだCD。DC版はこれだけの曲がソフト1本で遊べる

ダンスゲージ 矢印を正確に踏めたかどうかで変動。曲の終了時にこれが残っていればクリア。途中でゼロになったらゲームオーバー。

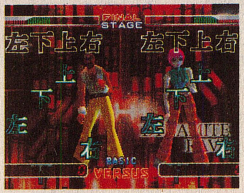
下から流れてくる矢印が、このステップゾーンとぴったり重なったときに踏むと、ダンスゲージが上昇。

矢印を正確なタイミングで踏み続けると、コンボとなり、これを継続させることで、高得点が狙える。



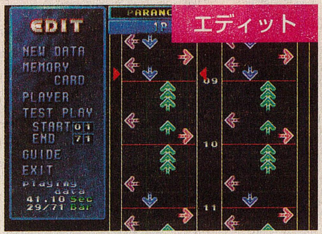
DC版のオリジナル要素

譜面を自分で作れたり、曲を選んでとことん練習できたりといった、コンシューマ独自の機能も搭載。DC版では、PS版にも備わっていた機能が、ことごとくパワーアップしている。



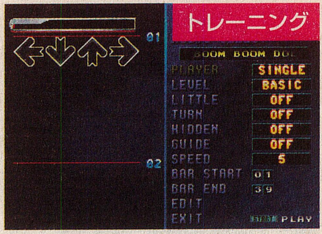
⇦他機種版では見られないような矢印パターンも…？

エディット



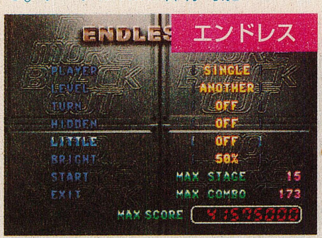
⇧元の譜面をアレンジすることもできる。データはVMに保存可能

トレーニング



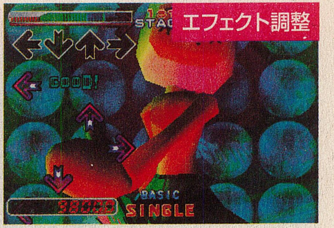
⇧難しい部分をスロー再生するなどの機能が追加され、練習しやすい

エンドレス



⇧休む間もなしに踊り続けるモード

エフェクト調整

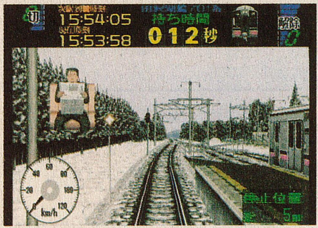


⇧これで譜面が目に優しくなった

DC 『3000番台』ならではの路線も
電車でGO！2 高速編 3000番台

●発売日：2000年1月20日
●価格（税別）：5800円
●発売元：タイトー
●開発元：タイトー
●開発状況：100％

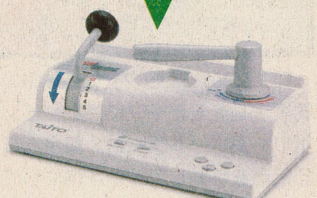
業務用の人気作を業務用以上のクオリティで移植。しかも、『2』強化版である『3000番台』の路線がすべて楽しめる。専用コントローラも同時発売予定。



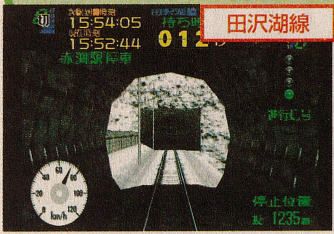
⇧ダイヤに沿って正確に電車を運行

専用コントローラも 同時発売！

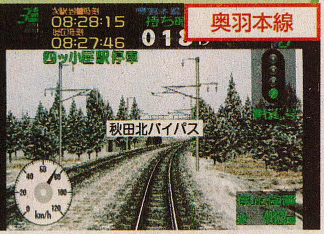
マスコンとブレーキの、2つのレバーから成る独特の入力デバイス。アーケードと同じノリで、電車の運転を楽しむことができる。気になるお値段は、ソフトと同じ5800円。



『3000番台』独自の路線も多数！



⇧田沢湖－盛岡間を運行。鈍行列車で、のんびりと風景を満喫？



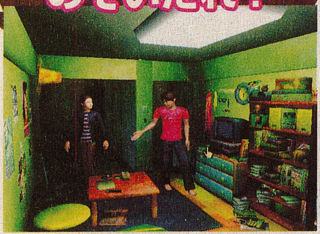
⇧秋田新幹線には、大曲－盛岡間の路線が追加されている

DC さえない学生にちょっかいを
ROOMMANIA #203

●発売日：2000年1月27日
●価格（税別）：5800円
●発売元：セガ
●開発元：セガ
●開発状況：？％

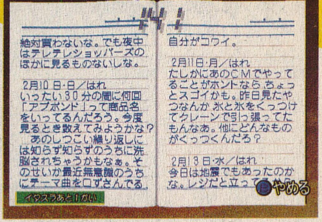
ネジタイヘイという平凡な学生の下宿に住み着いている神様…それがプレイヤーの立場。リアルタイムで描かれる彼の生活を覗き見したり、彼の留守を狙って部屋にいたずらをしかけるなどして楽しめる。その結果、彼の人生をいじくりまわすことになるかも？

のぞいたれ！



⇧部屋に女性を連れ込むネジ君。どうにかして邪魔したくなる一瞬

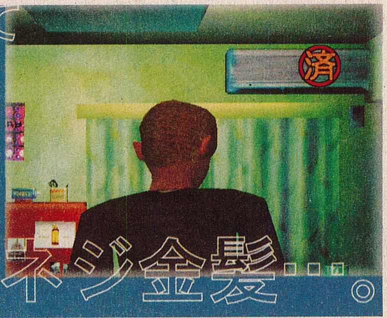
がさ入れだあ！



⇧ネジ君の留守中に部屋を物色し、彼の日記を盗み見ることもできる

ネジ君を未来視

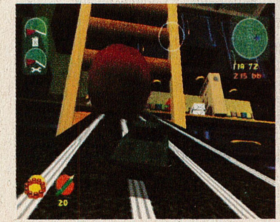
ゲーム中、唐突に「ナビ」なるものを入手するときがある。これは、ネジ君の身に、近い将来起こりうることを先取りして見られるもの。ナビ通りの事件を起こすことができると、何かが…。



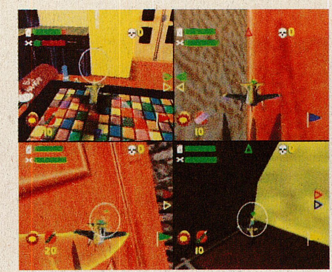
DC 生活空間で謎を解く
突撃！てけてけ!! トイレンジャー

- ●発売日：2000年1月6日
- ●価格（税別）：4800円
- ●発売元：セガ
- ●開発元：セガ
- ●開発状況：100%

キッチンや子供部屋を舞台に、おもちゃを使って謎を解いたり、ボスと戦ったりする3Dシューティング。登場するおもちゃはヘリコプターや戦闘機、ジープ、トラックなど、32種類にも及ぶ。これらを切り換えて、それぞれ操作し、スイッチを入れたり、物を運んだりしてミッションを遂行せよ。



⬅ミクロな世界を動き回り、仕掛けを楽しめ

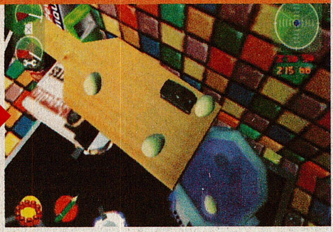


⬆4人同時対戦も可能。鬼ごっこや旗の取り合いなど、ルールも豊富

ミッション例：ゆで卵作り



⬆まず、戦闘機で電熱コンロへ飛び込み、体当たりでスイッチを入れる



⬆操作するおもちゃを戦車に切り換え、体当たりで卵を鍋に落とす

DC イカしたやつらの殴り合い
READY 2 RUMBLE BOXING ～打ち込め笑いのメガトンパンチ～

- ●発売日：2000年1月13日
- ●価格（税別）：5800円
- ●発売元：セガ
- ●開発元：セガ
- ●開発状況：100%

アフロやチョンマゲ、中国拳法使いなど、極端に個性的な選手が登場するボクシング。強力なパンチをヒットさせて「RUMBLE」という文字を溜めれば、強力なラッシュをかけられるシステムが特徴。ボクサーを育成しつつ、チャンピオンを目指すモードもある。



⬅文字が揃えば発動可能。隙の少ないラッシュで、一気にガンガン攻められる

チャンピオンシップモードでボクサー育成



⬆パンチングボールなどの練習器具を買い、ミニゲームで能力値アップ



⬆タイトルマッチの参戦費用や、練習器具代は、賭け試合で稼ぐのだ

DC シリーズ最新作お目見え
パズルボブル4

- ●発売日：2000年3月16日
- ●価格（税別）：3800円
- ●発売元：サイバーフロント
- ●開発元：サイバーフロント
- ●開発状況：70%（12月1日現在）

約180度の範囲に泡を撃ち出し、上からぶら下がっている泡にくっつけて消していくパズルゲーム。業務用最新作の移植版である本作には、連鎖やバランスフィールドといった新要素がある。

バランスフィールド



⬆滑車の片側の泡を落とすと、もう一方が下がってくるという仕掛け

エディットモード



⬆自由に泡を配置して、自分だけのステージを作って遊べる

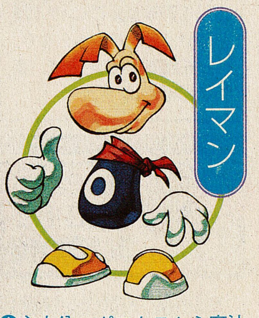
DC 銀河を越えて海賊退治
レイマン 海賊船からの脱出！

- ●発売日：2000年3月
- ●価格（税別）：未定
- ●発売元：ユービーアイソフト
- ●開発元：ユービーアイソフト
- ●開発状況：70%（12月16日現在）

PSやSS用に発売されていた横スクロールアクションが、今度は3D化されて登場。飛んだり泳いだり滑ったりと、多彩なアクションでステージを突破し、世界の創造主「ポロクス」の力を借り、海賊との決戦に挑む。



➡髪をプロペラにして空を飛ぶなど、動作はユニーク



⬆主人公。ポロクスから魔法の力を受けられる唯一の者。進化することにより、空を飛んだりできる

DC おげれつギャグ炸裂！
学級王ヤマザキ ～ヤマザキ王国大フン争！～

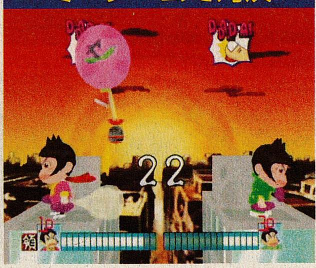
- ●発売日：12月23日
- ●価格（税別）：4800円
- ●発売元：セガ
- ●開発元：セガ
- ●開発状況：100%

「コロコロコミック」に連載中の同名漫画をモチーフにした、モノポリー系ボードゲーム。舞台となる冠市を移動して領地を増やしていき、「成金王」や「脱ぷん王」といった称号を得る。称号を3つ集め、「三冠王」となったプレイヤーがゴールすると、勝者である「学級王」になれるのだ。



⬆マスごとに発生するイベントやハプニングは、原作のノリを再現

ミニゲームで対決



⬆領土の奪い合いは、8種類のミニゲームで決着。皆一様に下品

コレさえあれば発売日は一目瞭然
新作発売カレンダー

DREAM CAST / SEGA SATURN

DREAMCAST

発売予定日	ソフト名	メーカー名	予定価格（税別）
●12月			
22日	PANZER FRONT	アスキー	6800円
	BIOHAZARD 2 Value plus	カプコン	4800円
	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	メディアワークス	6800円
23日	戦国TURB Fanfan I♡me Dunce-doublentendre	NECホームエレクトロニクス	4800円
	神機世界エヴォリューション2～遠い約束～	ESP／スティング	6800円
	学級王ヤマザキ～ヤマザキ王国大フン争？～	セガ	4800円
	ゴジラ・ジェネレーションズ マキシマム・インパクト	セガ	5800円
	プロ野球チームであそぼう！	セガ	5800円
	東京バス案内（ガイド）	フォーティファイブ	5800円
	Dの食卓2	ワープ	6800円
29日	シェンムー 一章 横須賀	セガ	6800円
	シェンムー 一章 横須賀（初回限定版）	セガ	6800円
●2000年1月			
6日	突撃！ てけてけ!! トイ・レンジャー	セガ	4800円
	花組対戦コラムス2	セガ	5800円
13日	超鋼戦紀 キカイオー	カプコン	5800円
	READY 2 RUMBLE BOXING～打ち込め笑いのメガトンパンチ!!～	セガ	5800円
20日	七つの秘館 戦慄の微笑	コーエー	6800円
	上海ダイナスティ	サクセス	5800円
	レインボーコットン	サクセス	5800円
	エアロダンシング 轟隊長のひみつディスク	CSK総合研究所（CRI）	2980円
	NFL 2K	セガ	5800円
	電車でGO！2 高速編 3000番台	タイトー	5800円
	DC電車でGO！コントローラ【周辺機器】	タイトー	5800円
27日	グラウエンの鳥籠 kapitel3「陥穽（かんせい）」（※）	セガ	2800円
	CRAZY TAXI	セガ	5800円
	ROOMMANIA＃203	セガ	5800円
	UNDERCOVER AD2025 Kei	パルス・インタラクティブ	未定
●2000年2月			
3日	バイオハザード－コード：ベロニカ－	カプコン	6800円
	トレジャーストライク	キッド	5800円
10日	ポップンミュージック3 アペンドディスク	コナミ	2800円
17日	ダンスダンスレボリューション 2nd MIX Dreamcast Edition（仮称）	コナミ	5800円
	ダンスダンスレボリューション専用コントローラ【周辺機器】	コナミ	5800円
	Sega GT Homologation Special	セガ	5800円
24日	リング	角川書店／アスミック・エース エンタテインメント	6800円
	ゴーレムのまいご	キャラメルポット	3800円
	エアロダンシングF	CSK総合研究所（CRI）	5800円
	大神一郎奮闘記～サクラ大戦歌謡ショウ「紅蜥蜴」より～	セガ	5800円
	Dee Dee PLANET	セガ	2800円
	通信対戦ロジックバトル 大雪戦	フォーティファイブ	未定
上旬	スーパーマグネチックニュウニュウ	元気	5800円
未定	プロ麻雀 極D	アテナ	未定
	CARRIER	ジャレコ	6800円
●2000年3月以降			
3月16日	パズルボブル4	サイバーフロント	3800円
3月23日	センチメンタルグラフティ2	NECインターチャネル	6800円
3月30日	グラウエンの鳥籠 kapitel4「邂逅（かいこう）」（※）	セガ	2800円
3月末定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99（仮称）	SNK	未定
	レイマン 海賊船からの脱出	Ubiソフト	未定
4月中旬	日本プロ麻雀連盟認定 平成麻雀荘	マイクロネット	5800円
4月末定	TOP OF THE FORMULA	フジコム	未定
5月25日	グラウエンの鳥籠 kapitel5「贖罪（しょくざい）」（※）	セガ	2800円
7月27日	グラウエンの鳥籠 kapitel6「戦慄」（※）	セガ	2800円
●発売日未定			
今冬	プロ指南麻雀「兵（つわもの）」DX	カルチャーブレーン	未定
	スーパーランナバウト（仮称）	クライマックス	未定
	www.サッカー～参加者募集！～	Happy?	5800円
	ドグウ戦紀～覇王～	ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）	5800円
	大相撲（仮称）	ボトムアップ	未定
2000年春	L.O.L.～Lack of Love～	アスキー	未定
	メルクリウスプリティ end of the century	NECインターチャネル	未定
	モンスターブリード	NECインターチャネル	未定
	イノセントティアーズ	グローバル・A・エンタテインメント	未定
	ニーベルングの指輪	サクセス／CRIO	未定
	M-SR（仮称）	セガ	未定
	機天烈少年'S～キテレツボーイズ～（仮称）	セガ	未定
	サクラ大戦	セガ	未定
	ジェットセットラジオ	セガ	未定
	熱闘（NET）ゴルフ	セガ	5800円
	Baldur' s Gate（バルダーズ・ゲート）	セガ	未定
	ねこぱら（仮称）	拓洋興業	未定
	特撮冒険活劇 スーパーヒーロー烈伝	バンプレスト	未定
	ALEX～Virus Composer～	メディアファクトリー	未定
	ワールド・ネバーランド2プラス～プルト共和国物語～	リバーヒルソフト	未定
2000年初夏	ダービー馬をつくろう！	セガ	未定
2000年夏	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	セガ	未定
	ALUGULATE アルグレート	拓洋興業	未定
2000年秋	サクラ大戦3～巴里は燃えているか～	セガ	未定
2000年末定	ヴィジランテ8 セカンドバトル	シスコン エンタテイメント	未定
	超時空要塞マクロス（仮称）	翔泳社	未定
	ECCO THE DOLPHIN（仮称）	セガ	未定
	THE TYPING OF THE DEAD～キーボード マスターズ～	セガ	未定
	PHANTASY STAR ONLINE	セガ	未定
	Littledream	パンサーソフトウェア	未定
	ジュリアン	フジコム	未定
発売日未定	アニマスター	アキ	未定
	メタルマックス（仮称）	アスキー	未定
	聖霊機ライブレード	ウインキーソフト	未定
	SNK VS. CAPCOM（仮称）	カプコン	未定
	ガンバード2	カプコン	未定
	新格闘術 飛龍の拳列伝	カルチャーブレーン	5800円
	グランディアII	ゲーム アーツ	未定
	鄭問之三國誌	ゲーム アーツ	未定
	実況パワフルプロ野球2000（仮称）	コナミ	未定
	虹色天使	ジャパンコーポレーション	未定
	クラック2	SIEG	未定
	デジタル競馬新聞 マイトラックマン2	ショウエイシステム	未定
	アドバンスド大戦略DC（仮称）	セガ	未定
	エターナル アルカディア	セガ	未定
	レンタヒーローNo.1	セガ	未定
	人生ゲーム（仮称）	タカラ	未定
	ダークアイズ（仮称）	ネクステック	未定
	ルーンキャスター	ノイジア	5800円
	Brave Knight（仮称）	パンサーソフトウェア	未定
	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	未定
	はるかぜ戦隊Vフォース～翼の向こうに～	ビングキッズ	未定
	紫炎龍2（仮称）	童	未定
	ダイナマイトロボ2000（仮称）	童	未定

SEGA SATURN

発売予定日	ソフト名	メーカー名	予定価格（税別）
●発売日未定			
今冬	ファイナルファイト リベンジ	カプコン	5800円
	ファイナルファイト リベンジ 4MBRAM同梱版	カプコン	7800円
発売日未定	ワーズ・ワース	エルフ	未定
	リアルサウンド2～霧のオルゴール～	ワープ	5800円

注：ソフトもしくは機器名の文字が赤字で書かれているものは今号で初登場したもの、青字で書かれているものは、発売日もしくはタイトル名に変更があったものです。
※：ドリームキャストダイレクト（http://www.d-direct.ne.jp/）専売ソフトです。

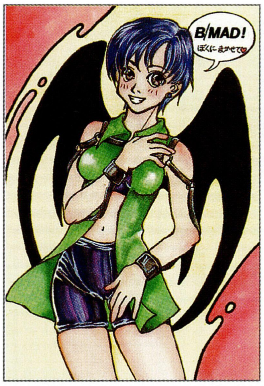
鮮やかに彩られた

ドリカラ　読者イラストの饗宴

彩色健美

サイショクケンビ

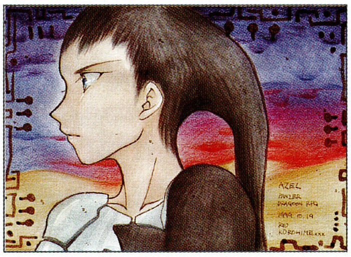
せっかく軌道に乗ってきたのに、休刊の荒波には太刀打ちできず…。短い間でしたが、華やかな色使いを堪能させてもらいました。



福岡県／東雲三太　何故『B／M』なのにここか？　それはヘソが出てるから！



福島県／その頃、青いジャケットを身に纏ったアイリスが大騒動!?



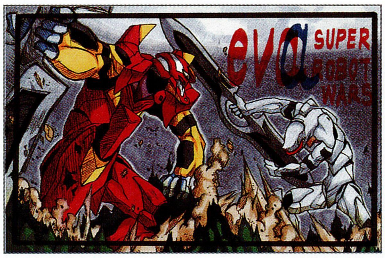
大阪府／黎媛瀏　エッジとの再会を願ったイラスト。生え際の描き込みが見事



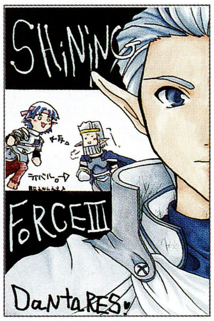
栃木県／風城純　数年振りに描かれたというアクリル画。耽美という言葉は、風城さんの生み出すイラストのためにあるようなものです



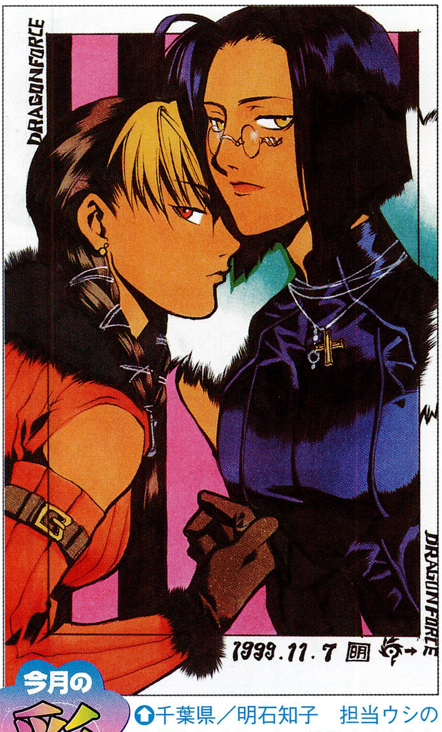
兵庫県／ryuji　12月号のポップなレニとは全く趣の異なる、清涼感溢れる1枚。師の幅広い画風には驚嘆するばかりです



岡山県／ＡＡＣ　アスカ自身の存在意義を懸けて…

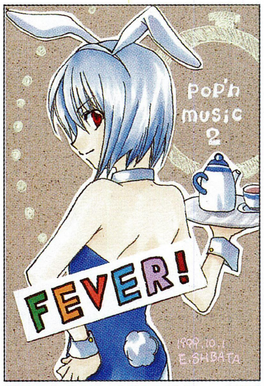


三重県／上山ミル馬、馬、馬！　キャンベルはペヤング顔？

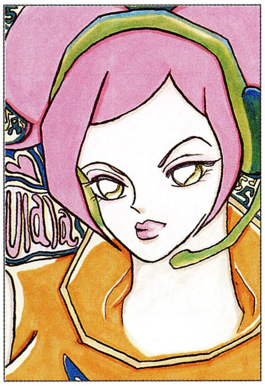


今月の彩

千葉県／明石知子　担当ウシの一目惚れイラスト。挑発するような視線が…もう…。30回「カッコイイ！」と言っても言い足りません！



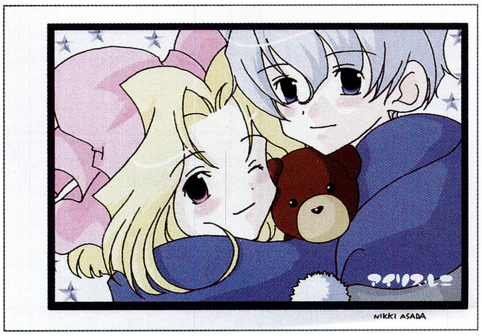
神奈川県／柴田絵里　最近は男のバニーが求められているのだろうか？



神奈川県／とんぺり　世界観にマッチした幻覚的な配色。厚ぼったい唇がセクシー



北海道／八色翔　背景はウテナの赤とアンシーの紫を混ぜ合わせたような感じ…



島根県／アサダニッキ　ぬくぬくしてます。アサダさんの描くアイリスには、心臓撃ち抜かれっぱなし！

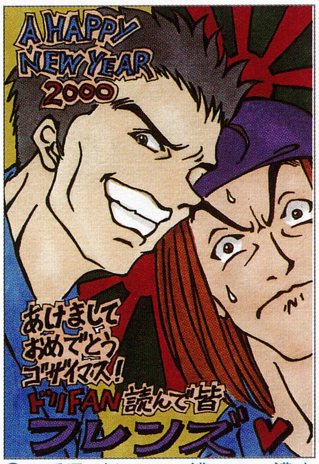


埼玉県／ＮＡＹＵ　表情が力強い！　ぼやかしたような塗りが、絵を印象的に

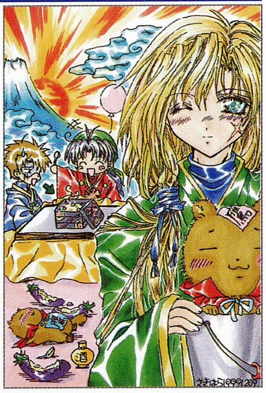
テーマイラストコーナー

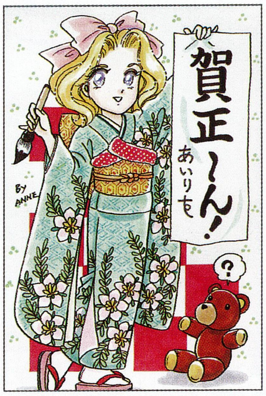
お題　クリスマス・正月の情景

募集期間が実質2週間しかなかったにもかかわらず、沢山のクリスマス・お正月イラストが届きました！　このコーナー、続けたかったなあ…。



三重県／ちかの　濃い！　濃すぎ！　初夢には出演不可です


神奈川県／崎原聖丸　一応縁起モノが揃っているみたいだけど、鷹…鷹なのか？



大阪府／ANNE松本　山田くーん！　アイリスの座布団、全部持ってって（笑）



北海道／バロッカービビ　上級天使にまとわり付くリボン。これは彼自身をプレゼントに…ウソです



青森県／越賀谷誠弥　洒落が利いてるね！



神奈川県／武元一角　原崎サンタのプレゼントは自分自身？（←オヤジくさッ！）



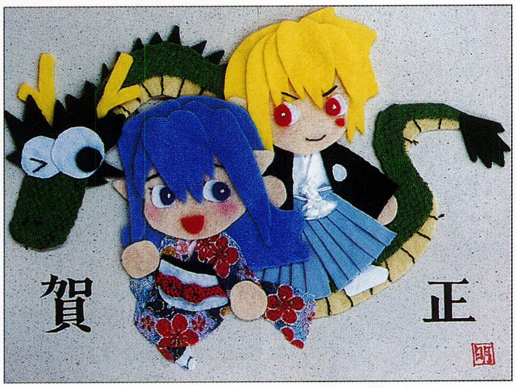
愛知県／みどりあおい　幸せは北にあり？



愛知県／アサダ様へRIN　ドリFANを代表するレニラー（レニFAN）、ニッキさんに捧げる1枚。好きにして♥



栃木県／風城純　クリスマスカード調にアレンジ。聖夜にぴったりの清らかさです



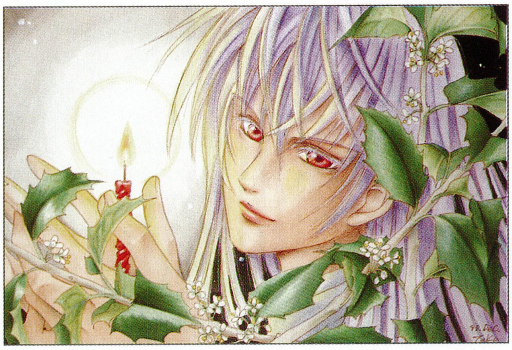
千葉県／明石知子　封筒開けた瞬間のけぞりました。工芸です。匠の技です


テーマの彩

神奈川県／雪野真詞　例によりモチーフバレバレの杖＆レイナートにこだわりが。イブはこのコートを着た主宰を探しに有明へ行きます♥



埼玉県／うづき夏子　2000年に復活（続編）すべく、年賀状で営業活動？


東京都／冴月貴音　タイトルは「SILENT NIGHT」

『B／MAD』ファン倶楽部

Be MAD!



Be MAD Monthly Top Cut

⬅福島県／うずらまめ　今月のトップカットはキミに決めた！　というわけで淡い色調のマルコくん。カワイイです！

『B/M』への愛は不滅です!!

チャオ！　みんな元気!!　最近はレアアイテム集めに、その情熱のすべてを注いでいる、ご主人様解放戦線新木場支部のユカです。早いもので、もう師走。この号の発売日なんて12月の24日、クリスマスイブだよ。1年がほんとあっという間になりましたね。年取った証拠なんて言う人は誰（笑）。それだけ、日々を一生懸命走っている証といってほしいなぁ。さて、1月号の禁断のテクニックはみんなのお役に立てたかな？　実は、前号で紹介したもの以外にも隠されているアイテムやイベントはあるんだって。逆にいえば、ストーリー部分以外にも楽しめる部分が多いってこと。武器の覚醒やレアアイテムもそうだけど、これがまさに噛めば噛むほど味のでるって感じかな。みんなもアイテムコンプリートにチャレンジしてね！



禁断の4コマ

⬆茨城県／上條奥野　2回目の登場の奥野ちゃん。4コマ職人となっている気が…（笑）。絶対これやるよね。わたしのアベルも何回食べたことか。それで起きたイベントが「悪食」（笑）

『B/M2』制作推進委員会

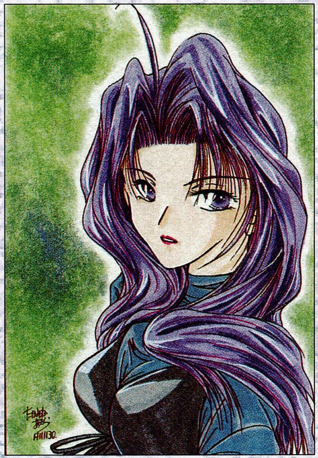
ファンの手で『B／M2』を勝ち取ろう！　ということでスタートしたこのコーナー。相変わらずの大盛況です。意外に反響が大きかったのが『B／M』アニメ化希望のおハガキ。それも、OVAじゃなくてテレビアニメ化の希望が多かったな。もちろん関東のみの深夜アニメは×だったけど（笑）。傾向としては、アニメとか外伝とか、メディアミックス展開を希望するおハガキが増えました。確かにアベルと出会う前なんて、ドラマになりそう。2000年こそは新たな『B／M』と出会いたいね♡



⬆青森県／白樺エルデ。他社から小説もでたし、展開するといいね！

最終回記念　大イラスト大会

え～、大々的に行う予定だった『B／M』イラストコンテストなんですが…、ごめんなさい！　最終回ということで拡大イラストコーナーとなりました。今までイラストを送ってくれた常連さん以外にも、たくさん送ってくれてありがと。それではいってみよー！



⬆長野県／高峰秋良　プラハと言えば高峰さん。今回もお美しいです

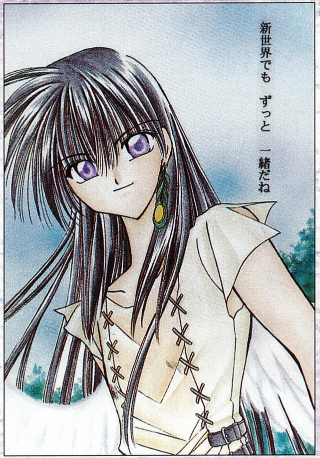
⬇神奈川県／崎原聖丸　レイアウトがビシッと決まってってカッコイイ！



わたしの愛を、形にしました!!

『B／M』への愛よ、形になあ～れ♪　ということで、みんなからの同人誌を紹介するコーナーです。って最終回やん！　まあ、なんとか間に合ってくれた、ということで…。今回紹介するのは、栃木県の神名竜子さんが送ってくれた「Secundadeians」。SS版『B／M』本です。ギャグメインで5本のマンガとフリートークを収録。全篇に愛が（特にガイウスに）溢れています。通販未定なのが残念。イベントで探してね♡

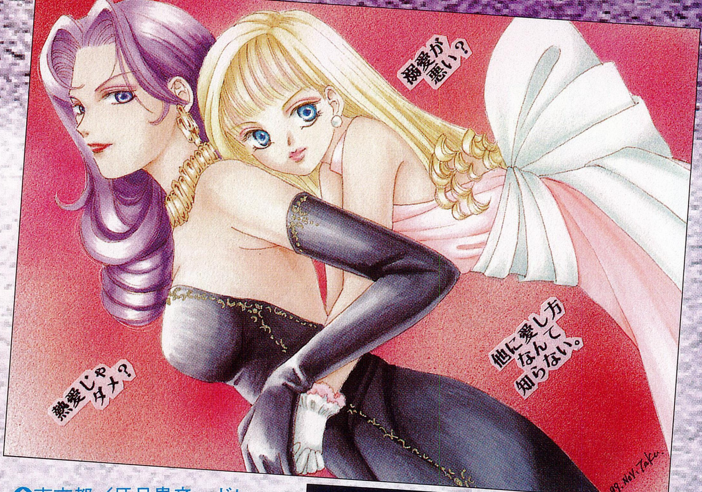




⬆栃木県／神名竜子　澄んだ瞳のガイウス。ガイはわたしも好きです！

⬇群馬県／羽柴鈴　まさに『B／M』オールスター。ピリポがナイス！





⬆東京都／牙月貴音　ドレスアップしたブラハとミシェット。いつもため息がでるくらい上手な牙月さんのイラスト。さりげないオリジナリティもさすがです



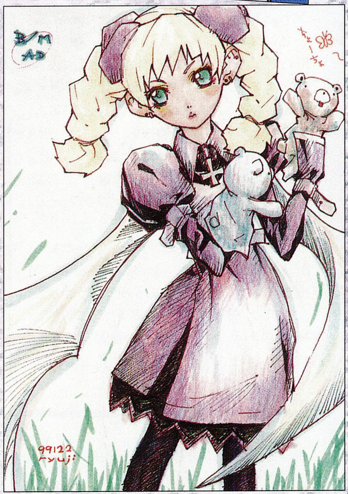
⬆島根県／アサダニッキ　ホームページアドレス入り！　気になる人は即チェック！



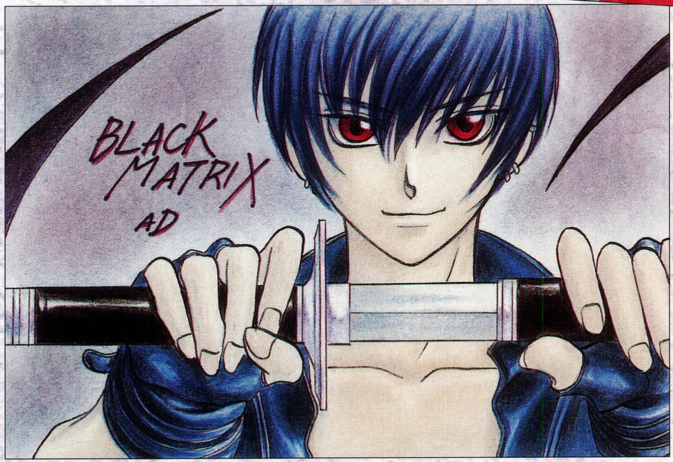
⬆北海道／たいぷぜろ　アサダニッキさんの主催する「マルコ推進委員会」参加希望だそうです！



⬆静岡県／鈴木由宇　クリスマスバージョンのゼロ。CGで描かれてて、バックの処理がカッコイイ！



➡滋賀県／ryuji　独特のタッチで描かれたミシェット。いい味でてます！



⬆香川県／岩動　剣をすらりと抜き放たんとするゼロ。その不敵な笑みがまさにゼロの真骨頂といった感じですね！

今まで応援ありがとう!!

ファンの声とメーカーを繋ぐ架け橋になればとスタートした『B／MAD』ファン倶楽部。いろんなことがあったな〜。このコーナーが続いたのも、応援してくれたみんなの声があったからこそ。今回、突然の最終回となっちゃたけど、『B／M』へのみんなの気持ちはメーカーにも届いているから安心してね。また再会できる日を信じてるから。だから、さよならは言いません。じゃ、またね！

ドリームキャストFAN 突然ですが… は今号をもって休刊となります

●セガ系ハード情報誌として「メガドライブFAN」が創刊されたのは89年10月7日。以来約10年間、新ハードと共に誌名を「サターンFAN」「ドリームキャストFAN」と変えながら歩んできましたが、ここでその長いようで短い歴史に終止符を打とうとしています。
●私自身は「サターンFAN」2号目から本誌に参加。以後、4人の編集長交代と激しいメンバー交代を経験しつつ、本誌でがんばってきました。が、まさか私が最後の編集長（代理だけど）となるとは…。思い入れの深い雑誌だけに、本当に残念でなりません。また、いつか、お会いできる日を夢見て…。

（編集長代理　加藤政樹）

それではみなさん、グッドバイ

本誌スペック表の見方

❶対応機種：DCはドリームキャスト、SSはセガサターン、VMはビジュアルメモリソフト。❷発売予定日　❸メーカー希望の販売予価（税別）。❹発売元：発売元のメーカー名。カッコ内はブランド名。❺開発元：公式発表された開発元のメーカー名。明らかにされていない場合は未発表と明記。❻ジャンル：編集部で判断したソフトの区分。❼対象年齢：メーカーが指定する推奨年齢。❽ディスク枚数：SSの場合、同梱されているCD枚数。DCの場合、同梱されているGD枚数を明記。❾複数プレイ：同時または交代でプレイできる最大人数。❿データセーブ：セーブ機能がある場合、セーブに必要なブロック数とその内容。ただしDCの場合はビジュアルメモリが必要。⓫対応周辺機器等：ソフトに独自対応している周辺機器。DCの場合は、セーブ以外の対応があるビジュアルメモリ、また内蔵モデムを使う機能がある場合も明記。⓬現在の開発状況：メーカーの判断によるソフトの開発状況をパーセントで明記。

❶DC	❷8月5日発売予定 ❸ 5800円（税別）
発　売　元	❹ セガ
開　発　元	❺ キャメロット
ジ　ャ　ン　ル	❻アドベンチャー
対　象　年　齢	❼ 全年齢
ディスク枚数	❽ 1枚
複 数 プ レ イ	❾2人同時
データセーブ	❿ 39・プレイデータ
対応周辺機器等	⓫ぷるぷるぱっく
現在の開発状況	⓬ 60%（5月7日現在）

〈発行所〉株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー　●発行人／山森尚　●編集人／高島寿洋　●編集長代理／加藤政樹　●編集委員／村田憲生　〈編集〉●スタッフ／五十嵐達雄・山口康弘　●アシスタント／石井一成・井上淳・田中一行・田中雅邦・古屋陽一・松本亮　〈情報企画部〉●マネージャー／福成雅英　●スタッフ／佐藤大作　●アシスタント／石井暁子　〈販売部〉●マネージャー／大野浩志　●スタッフ／吉野なおみ　●アシスタント／江渕綾乃　〈広告部〉●マネージャー／本間彰　●スタッフ／加藤千香子・駒形友美・長倉明・羽迫新一　〈企画室〉●サブマネージャー／工藤克俊　〈NCC〉●マネージャー／島宮美幸　●サブマネージャー／佐々木さとみ・高山正美　●スタッフ／工藤一樹・山内恵美　●アシスタント／岩田麻記子〈DTP〉●サブマネージャー／小出貴美子　●アシスタント／五十嵐恭子・梅木克也・大久寿之・近藤千恵子・佐藤祥子・高瀬美恵子・中西久・三橋裕二・渡辺春奈　〈デザイン〉●AD／鈴木俊明（マッシュアイランド）　●スタッフ／梅内幸子　●アシスタント／佐久間弘子〈協力〉●校閲／笠原紀彦・高島一仁　●写真／守屋貴章　●編集／牛山雅彦・大野哲次・沓沢真二・寺崎宏之・田中和也　●デザイン協力／今村奈緒美・川田博・有限会社デザイラ・有限会社フリーウェイ・リーフ　●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・株式会社日創・株式会社ワードポップ　●印刷／凸版印刷株式会社

AD（広告）INDEX

GAME INDEX

〈ドリームキャスト〉

〈セガサターン〉

〈業務用〉

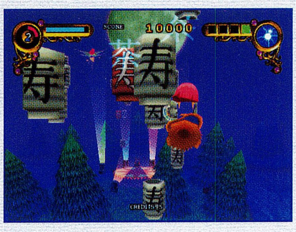
食いしん坊魔法使いコットンが、ドリームキャストでも大暴れ！

Dreamcast

ファンタジーシューティング「コットン」が、3Dになってドリームキャストについに登場！



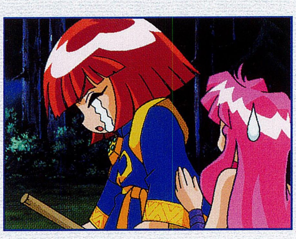
あの伝説の魔法使い「コットン」が、
3Dで帰ってきたぞ！
もちろん迫力も大幅にパワーアップ！



もちろんボーナスステージも健在だ！
もう公然の秘密と化してしまったが
シークレットボーナスももちろんあるよ。

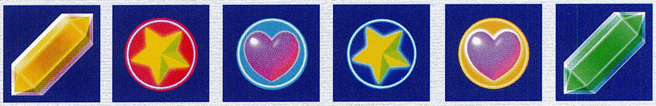
ハチャメチャスタンプラリーのはじまりはじまり～



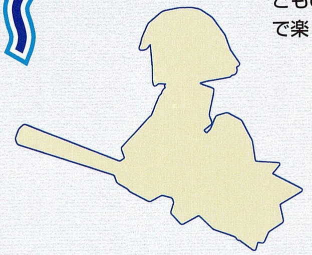


今回の冒険では、ウィローのため
にシルクとともにスタンプを集め
ていくことに。
旅先では、コットン達の悲喜こも
ごもの表情がフルアニメーション
で楽しめるぞ！

アイテムだって、てんこ盛り！



アイテムだって、パワーアップ！今回のレインボーコットンは体力制だから、
ライフをこまめに回復していくことが、攻略のキーポイント！
また、得点アイテムもいろいろな所に隠れているので、
ハイスコアアタックも熱いぞ！



オリジナル湯呑みプレゼント！
アンケート葉書で応募の方から
抽選で200名にプレゼント。
締め切り、2/末日・3/末日

もちろん、魔法の腕は超一流！

コットンといえば、魔法だよね♪そこで今回もおなじみの火竜やいかずち
に加えて、いろいろな魔法が追加されたよ！
魔法を使いこなせば、数々のピンチをしのぐことができるぞ！



3Dファンタジーシューティング

RAINBOW COTTON

レインボーコットン

2000.1.20 on Sale

標準価格　¥5,800（税別）

あの名作「上海」もドリームキャストに堂々復活！

上海　ダイナスティ



- ４つのモードに加え、麻雀もプレイ可能に！
- ３D化によって、あらゆる視点でプレイ可能！
- 牌セレクト等のオプション機能も充実！
- 美麗ムービーで、観光気分を満喫！

1月20日発売予定　予価￥4,800（税別）

〒150-0011 東京都渋谷区東3-12-12祐ビル3F
TEL.03-5469-2426 FAX.03-5469-2425
サクセスホームページ：http://www.success-corp.co.jp/
SUCCESS
株式会社サクセス


全 て は 因 果 律 の 元 に
絶賛発売中
ベルセルク
ドリームキャスト専用ドラマティック3Dアクション
暴力などの表現が含まれています
©1999 ASCII Corp./YUKE'S
©三浦建太郎/スタジオ我画・白泉社 ©三浦建太郎/白泉社・バップ・NTV
"SEGA" 及び "Dreamcast" は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
千年帝国の鷹篇（ミレニアム・ファルコン） 喪失花の章（わすればな）
価格6800円(税抜)





三浦建太郎&平沢進共同プロデュース
[ベルセルク] 千年帝国の鷹篇(ミレニアム・ファルコン) 喪失花(わすれはな)の章
オリジナル
ゲームサウンドトラック
好評発売中
MMCC-7008 ¥2667(税抜)
発売：白泉社/マリン・エンタテインメント 販売：パイオニアLDC

ファミ通責任編集
[ベルセルク] 千年帝国の鷹篇(ミレニアム・ファルコン) 喪失花(わすれはな)の章
公式ガイド～黒き剣士の道標～
1月発売予定
定価(本体1400円+税)
発行所：株式会社アスキー 発売元：株式会社アスペクト



三浦建太郎ゲーム版全仕事設定資料集
[ベルセルク] 千年帝国の鷹篇(ミレニアム・ファルコン) 喪失花(わすれはな)の章
ビジュアル&ストーリーFILE
三浦建太郎・著
好評発売中
定価(本体1380円+税) 発行：株式会社白泉社

ベルセルク公式サイト
http://www.hakusensha.co.jp/berserk/index.html

〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
http://www.ascii.co.jp/et
株式会社 アスキー ASCII

ドリームキャストFAN

2000年 2月号

平成12年2月1日発行
第12巻第2号（通巻162号）
第3種郵便物認可

発行人 山森 尚
編集人 高島寿洋

発行所 株式会社徳間書店／インターメディア
〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ☎03(5569)6233
編集☎03(5569)6222 広告☎03(5569)6215 販売☎03(5569)6216

T1116771020594

雑誌 16771-02

定価590円
本体562円

印刷・凸版印刷株式会社 Printed in Japan